no.175
1981年10/15
OCTOBER 15
アミューズメント通信

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852　定価300円. 年間購読料7,200円（送料共）

AMUSEMENT MACHINE SHOW 19th

論潮

"国際性"とは何か

AMショーを機会に改めて考えよう

第19回AMショーは言うまでもなくJAA解散＝三協会発足後初めてのAMショーである。その影響を受けて①本来立場を異にするはずの三協会のある種の妥協的共催のため、性格のはっきりしないショーとなったこと、②主催者である三協会間の調整が遅れたため実質的にショーの企画、運営に当たるショー委員会の活動が従来に比べ遅かったことから、本来改善すべき点が見送られるなど（その他の改善努力はあるにしろ）不十分な点が否定できないこと――が指摘されている。これらについては、単に「やむをえないことだった」で片付かない問題点を後に残したと言える。

なにが国際的か

AM機が世界的規模で内容を高め、マーケットを拡げていく中で、日本のAMショーは確かに国際的と言われるまでにその出品機械の多くは世界の市場をリードしてきた。とくに「スペース・インベーダー」をはじめとする日本独自のTVゲーム機は、世界市場で指導的役割を果たすようになり、日本のこうしたメーカーも、それまでとは異なり"世界的視野"に立ったマーケティングを考えねばならない状況になってきた。それだけにAMショーはまさに国際的になったのは確かに事実なのである。

だが、そうだからといって日本のAM業界が国際的であり、国際的に優れていると喜んでいると思わぬ落し穴に入りこむことになろう。はっきり言って、次の点で、日本のAM業界は国際的に劣っており、機械の優秀性と裏腹に業界人としての確立が立遅れていると考えられるのである。

その第一点は、日本が国際的にみていぜんとして主要なコピー生産地であるということである。各国の事情もからむが、極東では日本、韓国、台湾が主要なコピー生産地であり、かつコピー機（基板を含む）を受け入れるオペレーターの比率も高いと見られている。これらは市場の安定している米国と比べると明らかであり、かつ米国ITC（国際貿易委員会）決定で見られるように、米国へ持込まれるコピー機の多くが日・韓・台の三ヵ国からのものとする事実からしても明白と言える。せっかく優秀機を生みだす日本がコピー機生産地でもあることは、なんと情ないことかと言われるゆえんである。

コンセンサス不足

第二点は日本のAM業界では業界全体のコンセンサスが十分に得られないうちに、とかくルールづくりを先行させる傾向が強いことである。この例はいくつか挙げることができるが、コピー問題について言うなら第一回国際会議（三月九日）の「共同宣言」や「申し合わせ」が採択され、それがJAMMA理事会で承認されるという有意義とも思える過程にもかかわらず、JAMMAの会員間ではコピー機とも言える類似機を互いに作り合っている者が少なくない現状（今回のショーでもそれも実物でかなり多く見ることができる）はいったいどう説明すればよいのだろうか。コピーしないというルールはJAMMAならJAMMAが本当に「決定した」のかどうかが疑われるのである。

このことは業界内のあらゆるルールづくりについても言えるが、守られないルールづくりほど馬鹿げたものはなく、守られないためにルール違反に関してもそれが悪いという意識が薄いとしたらもうどうしようもないとしか言いようがない。そしてルール違反者にすれば、なにもそのようなルールを作った覚えはないとする可能性がある。従って業界内のルールづくりは、十分な討議の末に大多数の業界の承認を得て（つまりコンセンサスを得て）行なわれるべきであり、各協会事務局を中心として、これらのルールが守られているかどうか、守られていなければどうするべきか、という調査、報告が定期的に行なわれるようになればこれらについては改善されたと言えるようになろう。

正当な広報を

私どもは、会議において十分に質疑応答がされず、十分に納得されないままに、「異議なし」と拍手で採決する傾向の強いある種の会議の運営方法は、明らかに間違っている、とはっきり言いたい。とくに全国レベルで各地から参加している者が多い席で、十分納得されないまま決定されることが多いとするなら、それこそ会員不在の独断的なやりかたである。独断的なやりかたは、小さな成功を収めるかも知れないが、大きな間違いを引き起こし、全体に迷惑をかけることが多いことを知ってもらっていてもいいと思う。

以上のほかに国際的に劣っている点はいくつかあるが、最後に、日本の業界で最も欠けている広報活動にだけ触れておきたい。最近積極的になった二、三社を除き日本のメーカーは広報活動の必要性にまだ気付いていないようだし、各協会となると三協会共通の機関誌という性格や責任のはっきりしない媒体でことを済ませているようだが、およそ主体性が稀薄であると言えよう。

とりあえず以上の点からでも、今回のAMショー開催を通じて考えることを始めたいものである。

TV機著作権を検討

JAMMA　第4回理事会で総合的方針を模索

日本アミューズメントマシン工業協会（本部＝東京都千代田区永田町二の十の二、TBRビル、☎五九三―二五六三、中村雅哉会長、正会員七十四社、JAMMA）では九月八日、東京のTBRビルにて第四回理事会を開き、会員の入退会を審議したほかTVゲーム機コピー排除のための委員会活動などについて審議した。

まず会員の入退会については㈱東京キャビオート（本社＝東京都港区西麻布一の十一の八、森ビル、☎四〇四―二〇五六、久田正治社長）が賛助会員として入会を認められた。また㈱大八、上田文化機器㈱はそれぞれ自己都合で、㈱キューゴは同社解散により、それぞれ退会手続きを終えた。以上によりJAMMAの会員数は正会員七十四社、賛助会員十八社となった。

TVゲーム機に関する「著作権問題特別委員会」第二回会合（七月二十八日）以後の報告があり、「補助基板の接続によるビデオゲーム機のゲーム内容変更行為に関する申し合わせ」が一部修正のうえ採択された（内容は本紙前号既報）。著作権確立のための調査・研究を図る第一小委員会の会合（九月三日）報告があり、裁判ほかあらゆる方面でとり組むことを同委員会方針とすることが報告され（内容は本紙前号既報）、それらの方針が承認されるとともに同小委員会の名称を「ビデオゲームに対する法的保護に関する委員会」と正式に決定した。他方の第二小委員会については、今後とも著作権保護のための登録制度について検討していくことが確認された。なおTVゲーム機のコピー排除のための「国際会議」をJAMMA主催で十月五日に東京で開催することが正式に決まった（「国際会議」の予定は本紙前号既報）。

以上のほか部会・委員会活動としては、ディストリビューター部会の毎月の会合、電気用品取締法委員会による電取法説明会（八月二十日）や委員派遣の件（内容は本紙前号既報）などが報告されている。

同協会正会員である富創商事㈱（本社東京、菊地俊一社長）については九月一日より六ヵ月の間会員の権利行使を停止する（会費は徴収する）ことになった。これは先般新聞に報道されたとばく容疑事件に菊地社長が関わっていたことが判明したためで、前回理事会での方針決定に基づき今回菊地社長に弁明の機会を与えたうえで、定款第十一条により処分したもの。

日本アミューズメントマシン著作権協会（本部東京、森田寛正会長）からの「御通知書」（内容は本紙前号既報）については、JAMMA理事会としては「これは当協会より著作権協会へ出した回答書（七月二十二日）を超える内容は含んでいないので、再び回答はしない」ことが確認された。

なおこの理事会では、前回理事会で入会承認となった六社のそれぞれ代表者が出席、会議冒頭において入会の挨拶を行なった。

上の写真はJAMMA第4回理事会（9月8日）のようす

日本物産「ムーンシャトル」で

タイトー（米国）に許諾

日本物産（本社大阪、鳥井末治社長）では同社TVゲーム機「ムーンシャトル」に関して、海外では米国のタイトー・アメリカに対して製造許諾していることを、このほど明らかにした。

米国では従って、タイトー・アメリカとニチブツUSA社（日本物産による米国法人）の二社が「ムーンシャトル」を併行して、製造、販売することになっている（発売は九月からのもよう）。

タイトーアメリカの「ムーン・シャトル」

任天堂「ドンキーコング」許諾

国内1社を追加

海外はENV（西独）のみ

任天堂レジャーシステム㈱（本社東京、山内溥社長）では同社TVゲーム機「ドンキーコング」に関して、さきに許諾した三社に加え日本ゲーム（本社東京、田中幸男社長）に製造許諾したことをこのほど明らかにした。

これにより国内ではセガ社、タイトー、テーカン、日本ゲームの四社が同機製造ライセンスを得たことになる。

また同社では海外でも西ドイツのENV社に対し同機の製造許諾を与えていることを明らかにした。

現在のところ同機に関して海外での許諾はこの一社のみとのこと。

工業協会での解決望む

セガ社申し入れに対し、NAOが善処したうえで

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）では九月十四日、㈱セガ・エンタープライゼス（中山隼雄副社長）に対し、NAO会員によるTVゲーム基板「フロッグ」販売行為についてのセガ社の申し入れ（九月八日付）に関する「回答書」を出した。

この回答は、セガ社のTVゲーム機「フロッガー」の類似ゲーム「フロッグ」を、NAO会員二社（うち一社は役員）が販売しているとして、NAOに申し入れていたもの（本紙前号に内容を掲載）に対するNAO自体による回答。NAOでは「フロッグ」が「フロッガー」と類似していることを認め、かつNAOの趣旨をふまえ、問題の二会員に対しセガ社の了解を得るよう勧告したとしている。「回答書」の内容はおよそ次のとおりである。

回答書

お申し入れにより早速調査したところ、ご指摘の二協会員、太東商事㈱および中央リース販売㈱においてビデオゲーム基板「フロッグ」を販売しており、またそのゲーム内容が貴社で販売されているビデオゲーム「フロッガー」に酷似しているものであることを確認しました。また九月九日の当協会理事会でも本件を議題として採り上げ、理事各位より活発な意見をいただきました。

当協会は、すでにご高承のとおり、アミューズメント業界の秩序維持とオペレーターの地位の向上を目指して設立されたものであり、理事会、支部、部会、委員会活動などを通じ日毎業界の正常化に努力しているものであります。設立以来とくに、①過当競争の防止、②ギャンブルマシンの撲滅、③コピー商品の排除、④暴力団関係者の追放、の四点は、緊急に対処すべき業界の重要課題として機会あるごとにアピールし、業界人の協力を求めてまいりました。この点に関しては貴社もまた当協会の一員として十分にご理解いただいていると確信しております。

従って、ご指摘の二社が「フロッグ」の販売に当たり事前に貴社の了解を得ていないとすれば、業界秩序の上からも誠に遺憾なる行為と申さざるを得ません。当協会は九月十四日両社に対し、速やかに貴社と折衝し、了解を得るよう勧告いたしました。

なお当業界では、ビデオゲームの登場以来、いわゆるコピー商品が氾濫し、オペレーターの営業活動を著しく混乱させ不安に陥れておりますが、その原因は以下の諸点にあると思われます。即ち

1　オリジナル・メーカーの供給方法が市場の要求に比してバランスを失っていること

2　商品価格が製品コストに比して著しく高価であること

3　商品寿命が極端に短いこと

4　オリジナル・ゲームといえども考案として、技術的に高度、独特なものではなく、現在一般化しているコンピューター技術を利用すれば、容易に再生産できる程度のものである反面、考案者としての権利を過大に追求していること。

これらの諸点は、世界のAM業界を代表する企業として、また日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の副会長会社として、先般ご承知のことと存じますが、単に貴社の取扱い商品のコピーが販売されている点を非難するにとどまらず、日本のAM業界が将来、秩序正しく健全に発展できるよう、ご尽力賜りたいと存じます。

また太東商事㈱はJAMMAの正会員でありますので、このことをお知らせしますとともに、本件は製造、許諾および販売に関する問題であり、従ってJAMMA内部で討論、解決すべき問題であると理解しております。

㊗新 からくり展

遊んで科学、エキスポランドで

上の写真は「新からくり展」のようす

エキスポランド（大阪府吹田市千里、㈱エキスポランド＝山田三郎社長＝経営）では九月十九日から「新からくり展」を開催中である。これは同園の秋の催しで恒例となっているもので、家族ぐるみで科学を楽しめる「からくりシリーズ」の第二弾の企画。同園内の並木の広場で繰り広げられる不思議なからくりに、科学と遊びを子どもたちは体験している。

内容は①だんだら模様の廊下を進むと前の人が次第に大きくなっていく「錯視の廊下」、②ひと吹きすると十㍍先の塔の上で花吹雪が舞い上ったりする「とべとべ飛んだ」、③シーソーの動きをまねる「人まね透明人間」、④水面をパイプの上下運動で変化させると音階のでる「水の音楽会」など。九月十九日にオープンし、十一月二十三日まで開かれる。

ポートピア閉幕

東京ディズニーランド

三精輸送機に決定

「スペースマウンテン」など6施設建設で

㈱オリエンタルランド（本社東京、高橋政知社長）が進めている「東京ディズニーランド」のうち六つの遊園施設の建設に、三精輸送機㈱（本社＝大阪府吹田市江坂町一の十三の十八、☎三八五―五六二一、前田完一社長）が当たることになった。

三精輸送機が「東京ディズニーランド」の遊園施設を受注内定したというニュースは、今年二月に一部で報道されたが、オリエンタルランドでは当時それは事実ではないと否定していた。しかし、このほど明らかにオリエンタルランドが三精輸送機に発注決定となったもの。まだ正式の発表でないため詳細は判明していないが、関係者筋によると、三精輸送機が受注する遊園施設は「スペースマウンテン」、「スタージェット」、「シンデレラ・カルーセル」など六機種になったもよう。

なお三精輸送機は舞台機構、遊園施設の大手メーカーで、遊園施設では西独シュワルツコフ社の宙返りコースターなどのほか、独自のダークライドや各種遊園施設に実績がある。

浦安へ本社を移転

オリエンタルランド

千葉県浦安市に「東京ディズニーランド」の開設を進めている㈱オリエンタルランド（本社＝東京都中央区日本橋室町三の四、JPビル、☎二四五―一八七一）では、九月十六日、同社のうち製作部と営業部以外の全部門を浦安へ移転した。移転先は次のとおりで、東京ディズニー工事現場から車で五分ほどのところ。

㈱オリエンタルランド＝千葉県浦安市舞浜五の五、☎（〇四七三）五四―二五一一。

なお東京ディズニーランドの開業予定は五十八年三月十五日。一年半後に迫ってきたため、今回事務部門と工事部門の一体化と、事務上のロスならびに社員の二重生活の解消を目的として、ほとんどの部門を移転したもの。

ポートピアランド

遊園地は10月再オープン

神戸ポートアイランド博覧会（ポートピア81）は九月十五日、その幕を閉じた。同博と併行してオープンした遊園地「ポートピアランド」は、予想以上の入場で、大成功となった。同園は十月一日、装いも新たに再オープンすることになっている（ポートピア81の総特集は本号34面に掲載）。

仙台郊外のスポーツ公園の一角に

新遊園地誕生

西仙台ハイランドで7月25日開園

写真は上、下とも「西仙台ハイランド遊園地」のようす。広大なスポーツ公園の中にある

西仙台ハイランド（宮城県宮城郡宮城町、㈱青葉ゴルフ＝本社仙台、高橋成幸社長＝経営）に、七月二十五日新しく遊園地が誕生した。この遊園地には明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）が全面的に協力し、東北で初めての「ループ・ザ・ループ」などすべての遊戯施設を同社が取扱った。

西仙台ハイランドは仙台から西へ車で約三十五分のところにあり、ゴルフ場を核として発展、人工スキー場、テニスコート、野球場など民間のスポーツ公園として充実してきており、このほどその一角に遊園地を新設したもの。広大な土地で次第に利用範囲を拡げてきており、遊園地も自然を生かしたゆったりとしたものになっている。遊園地の位置は正面ゲートの左側手前部分。

遊園地の内容でまず東北初の「ループ・ザ・ループ」は直線前後の宙返りコースター、「大観覧車」は全高三六㍍（回転直径三二㍍）で東北一の高さのもの、「モンスター」は巨大なオクトパスでこれも東北初のもの。以上のほかは「アストロファイター」、「ツイスター」、「チェーンタワー」、「スカイサイクル」、「ドリーム列車」（レール走行型）、「スペースカー」、「スリラー館」などの遊戯施設と、「トランポリン」、大阪テント「ファファダンボ」、日邦産業「バッテリーカー」、その他「ゲームコーナー」（二十台）、乗物機（十台）。

なお西仙台ハイランドにはホンダによるゴーカート施設が従来からあったが、新しいゴーカートが明昌から追加されるもよう。西仙台ハイランドの入園料は大人六百円、中・高生五百円、小・幼児四百円となっており、遊園地、スポーツ公園共通で、遊園施設やスポーツ施設利用の際には別に利用料が必要となっている。

ナムコ、コピー機設置と認め

営業店訴える

山根は正当な機械購入と主張

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「パックマン」の無許諾コピー機を設置営業していたとして喫茶店「マイアミ」チェーンを相手どって、総額約五千六百万円の損害賠償を求める訴えを、七月二十一日、東京地裁に提訴したことを明らかにした。

訴えられたのは酔心興業㈱、㈱酔心、㈱永楽の三社（いずれも山根東京本社の子会社で「マイアミ」チェーンの経営会社）。訴えによると、これら三社は少なくとも喫茶店「マイアミ」チェーン店十二ヵ所で、「パックマン」のコピー機を設置、営業しており、その営業行為はナムコの所有するアニメーション映画「パックマン」の上映権を侵害している――とのこと。

山根東京本社の山根専務によれば、「許諾品で正規のルートのもの」と言っているある業者から正当に購入したもので、同社らとすればいわれのないことであり、たとえそれがコピー機であったにせよ、責任はコピー屋にあって、正当に購入した同社らには責任はないはず、としている。

ビデオゲームス社「スーパータンク」

新日本企画に許諾

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）では、西独ビデオゲームス社のTVゲーム機「スーパータンク」に関して、製造許諾を受けたと発表した。

ビデオゲームス社は、日本市場には新日本企画に、また米国市場には米国コンピュートラン社（本社ニュージャージー州）に対して、それぞれ製造許諾したもようである。

「スーパータンク」の画面から

来春予定のNAOショー（東京）は

3月1－2日か？

NAO第3回理事会で構想発表

日本アミューズメントオペレーター協会（本部＝東京都渋谷区渋谷一の八の三、安田ビル、☎四〇七－八七一一、内田博会長、略称NAO）では九月九日、伊豆韮山にて第三回理事会を開いたがその席上、来春予定されている「NAOショー」のショー委員長、真鍋勝紀氏から、その構想が発表された。

それによると「NAOショー」は来年三月はじめないし二月下旬に、東京・品川のホテルパシフィックで開かれる予定。会場は同ホテル一階の宴会場を全フロアーにわたって予定し、うち一会場は会議場にあてられることになっている。

このNAOショーは、NAOの通常総会と併行して開かれる総合的なAMショーとして構想されており、メーカーに出展の協力を要請して開くとしている。また海外からの出展も要請し、三協会主催のAMショーを上回る国際的AMショーとしたいとのこと。NAOショーの企画、運営には次の五社からなる委員会があたることになっている。アイレム㈱、㈱シグマ、昭和遊園㈱、日本娯楽機㈱、㈱友栄。（第三回理事会の詳報は次号）。

上の写真はNAO第3回理事会のようす

挨拶するシュレンゼル副社長

TV機初の著作権登録は

映画の著作物で

セガ社、記者発表（詳報）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）は、同社TV機「アストロ・ブラスター」に関し文化庁で著作権移転の登録を行なわれたことを、九月十一日に記者発表したが、その他の発表内容は次のとおり。

発表に先立ち、中山隼雄副社長は、TVゲームではなく「ビデオゲーム」としたい、ビデオゲーム市場の発展を阻害しているコピーを排除したい、ビデオゲームには著作権がないという間違った認識を正していきたい、と挨拶。シュレンゼル副社長は、セガ社の親会社であるガルフ&ウェスタン（G&W）社が他のレジャー産業会社をも所有していることから、著作権など法的保護のベテランを揃えていることが知られていると思うが、今回はこうした研究作業の賜物である、日本でもビデオゲームの著作権が認められるようになってきたが、今後もその保護のために闘う決意だ、とのメッセージを読みあげた。

続いてJAMMAを代表して中村会長が挨拶に立ち、JAMMAとしてTVゲーム機の著作権保護のため対策を進めていること、第二回国際会議の予定を説明したあと JAMMA会長としての意見として、①今後コピーはしないという昨日までのコピーヤーは許してもよい、②本音と建前の二本立てで業界の団結を乱すものは排除していきたい、③理くつの通らぬ者には（暴に対する暴でなく）対決する――と語った。

このあと西倉部長、田中弁護士により、TVゲーム機の著作権移転登記の経過説明、セガ社が進めているコピー対策の現状説明となった。この中でTVゲーム機「アストロ・ブラスター」の著作権は映画の上映権として認められた、と説明している。また㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）の吉田部長から、最近において同社TVゲーム機「ヴァンガード」の著作権申請が西ドイツ当局に受理されたとする簡単な報告がなされた。

ディストリビューター部会会合で

地位確立を模索

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター部会（部会長＝森健次郎氏・㈱エスコ貿易）では九月三日、東京のTBRビルにて「全国ディストリビューター総会」と名をうって同部会第四回会合を開催した。

この"全国総会"には十三社が出席、これまでの会合で討議されたことをベースに、全国のディストリビューターが力を合わせディストリビューターシップを確立していくにはどうしたらよいかという問題について討議を進めた。

この中で森部会長は、あくまで将来的展望に立ったうえでの案として、Ⓐ系列化を図る（資本的結合、垂直的結合）、Ⓑ資本的援助機構を設ける、Ⓒ商品の独占、専売化を図る（但し公平な分配を前提に）、Ⓓ機能分担（流通経路、商圏など）を明確にする、Ⓔディストリビューターの再編成を行なう（地区別、中核が統合）、Ⓕ品質保証の格付けを行なう（マーク制度など）、Ⓖ下取りなど諸制度を確立する――など提案。これらの問題提起を受けて、各社からマージン率問題、コピー基板問題、在庫管理問題など多岐にわたる意見が続出し、討議をさらに次回に持ち越した。

なお第二回会合で提案されていた国際ディストリビューター会議は中止となり、JAMMA主催の国際会議（十月五日）に部分的に参加する形になった。

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	メモリーグラス	SD	堀江淳
2	長い夜	ノース	松山千春
3	守ってあげたい	エキスプレス	松任谷由実
4	すみれ色の涙	ビクター	岩崎宏美
5	かっとびロックンロール もしもピアノが弾けたなら	クレイジー ライジング	横浜銀蝿
6	もしもピアノが弾けたなら	CBSソニー	西田敏行
7	まちぶせ	NAV	石川ひとみ
8	白いパラソル	CBSソニー	松田聖子
9	ハリケーン	エピック	シャネルズ
10	みちのくひとり旅	キャニオン	山本譲二

全日本地区：8月22日～9月4日の2週間

ショー開催に万全の態勢

実行委員会、「とばくに使われる機械」基準化

第19回アミューズメントマシン（AM）ショーの企画、運営を進めているショー委員会（委員長＝中山隼雄氏・セガ社）では、八月二十七日に東京渋谷の安田生命ビルで第八回ショー実行委員会を開き、AMショー開催にむけて最終的な詰めを行なった。

小間内に同系会社名などを標示する件では、追加申し出の四社に対しすべて承認した。承認されたのはシグマ商事㈱、東京パブコ㈱、東洋娯楽機㈱、バーリーサービス㈱の四つの出展社。

「とばくに使われる機械」の明確化については検討の上で"基準"を作成、各出展社にも通知した（その内容は本紙前号で既報）。これで一定の基準が打ち出されたものの、はたしてショーの実際の運用面で生かされるかどうか注目されている。万一、規制が守られなければ「AMショー」の名前でなく「AM&Gマシンショー」となる危険性をはらむことになった。

東京駅とAMショー会場を結ぶ"送迎バス"については、初の試みであり検討を重ねてきたが、当初予定からさらに増便することになった。十月六日と七日は各五台、八日は三台バスをチャーターする。この送迎バスは東京駅丸の内北口とAMショー会場を結んで、往復運転し、来場者の便宜を図ることになっているが、ショー委員会では「あまり期待しないでほしい」としている。

AMショー会場内外でのビラ配り行為を禁じ、その旨表示した看板を掲示することになった。またNAOのネームプレートをネームカードに代えて入場することはできないことが確認された。

なおショー前日ならびに当日、会場において電取検査などの各点検が行なわれることになっており、JAMMAの各委員会が立会う予定である。

10月7日から赤坂プリンスで

ショウエイ単独展

㈱ショウエイ（本社＝東京都府中市天神町四の三の九、☎〇四二三－六六－二六六四、多田洲郷社長）では十月七日から三日間、東京の赤坂プリンスホテルで「第三回ショウエイ展示会」を開催する。

これは同社が、毎年秋に開いているもので、AMショーの会期とほぼ同時期に行なわれているもの。今回はTVメダルゲーム機「アスコット・レース」、「ポーカーゲーム」を発表する予定となっている。

開催時間は三日間とも午前十時から午後八時まで、九日の夜は会場内で立食パーティーを開くことになっている。

代表者変更

昭和鉄工㈱＝東京都北区志茂二の三十一の五、☎九〇一－一二八五、森政行社長。

日興精機㈱＝大阪市浪速区元町一の二の十三、☎六四一－六八〇七、山口修三社長（八月十二日付）。

三協会が"参加券"方式で

7日夜「懇親会」

JAMMA、NAO、JAPEAの三協会では十月七日、午後五時から八時まで東京ホテル・浦島にて「三協会懇親会」を開く。

これは通例AMショーの二日目に開かれているショー主催団体の会員間の懇親を目的としたもので、昨年までのJAAに代わり三協会が開くことになったが、企画を進めたのはNAOとされている。

しかしながら各団体の会員の懇親を目的としながら、三協会とも混在で会を進めることや、開会時刻がその日の展示終了時刻と同じことや、三協会すべての会員が一名ずつ全員揃ったところで入りきれない狭い会場に設定したこと――などの疑問が指摘されている。またこの会には会費徴収を従来と異なる「参加券」事前購入制（一種のパーティー券制）を採用、その券さえあれば会員でなくともよい、という方法を採っており、この点でも何のための懇親会かわからないという声もある。

なお「参加券」は一枚八千円（一人一枚）となっている。

社名変更

㈲谷中マイコン応用（旧・大栄レジャーサービス）＝茨城県下館市落合七七六、☎（〇二九六二）四－六六六二、谷中市大社長。

アクアランオフィス（旧・ルフラインオフィス）＝東京都板橋区西台一の二十二の一、☎九三七－三五六六、細矢雄司社長。

事務所移転

㈱共栄企画＝東京都千代田区神田神保町二の十三、小林ビル、☎二六三－一八五一、志水康郎社長。

幸和文化機器㈱＝福岡県筑紫野市二日市昭和町八九四、☎（〇九二九）二二－六六一六、河村美閣社長。

JAMMA・ディストリビューター部会

8日昼、10月例会

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター部会（部会長＝森健次郎氏・㈱エスコ貿易）では、十月八日正午から二時までホテルデン晴海で、昼食会を兼ねた第五回部会会合を開く。

議題はAMショー出品機械について、その反応や情報を交換することとなっており、メーカー側の出席も見込まれている。

JOUは情報交換を目的に

7日昼、10月例会

日本娯楽機械オペレーター協（事務局＝東京都渋谷区渋谷二の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九－五二二二、加茂桂理事長、組合員数四十四社）では、十月七日にJOU十月例会を開催する。

これはAMショー会期中に開かれる恒例の会議で、十月七日、ホテルデン晴海にて昼食会終了後午後二時までの予定。AMショーを中心とする情報交換などが行なわれる。

ナムコ・セガ社／エスコ貿易・ユニバーサル・日本物産

連夜開かれる各社招待会

第19回AMショー会期中、ほぼ例年どおりいくつかの出展社によるレセプションが、都心のホテルで開かれる。その多くは、AMショーを機会に来日する外国人業者を中心に招いて開かれるが、これらの予定は次のとおり。

十月五日＝**ナムコ**・レセプション。午後七時から九時まで、ホテルオークラにて同社独自の外人客（招待状持参者）を招いて開かれる。なお国内業者については十一月にプライベートショーを開くので、その際招きたいとしている。

六日＝**セガ社とエスコ貿易**によるレセプション。午後六時半から九時までホテルニューオータニで内外の取引業者を招いて開かれる（招待状持参者）。

七日＝**ユニバーサル**・レセプション。同夜、同社取引外国業者を招いてホテルニューオータニで開かれる。

八日＝**日本物産**レセプション。午後六時半からホテルオークラにて、内外の業者を招いて開かれる予定。

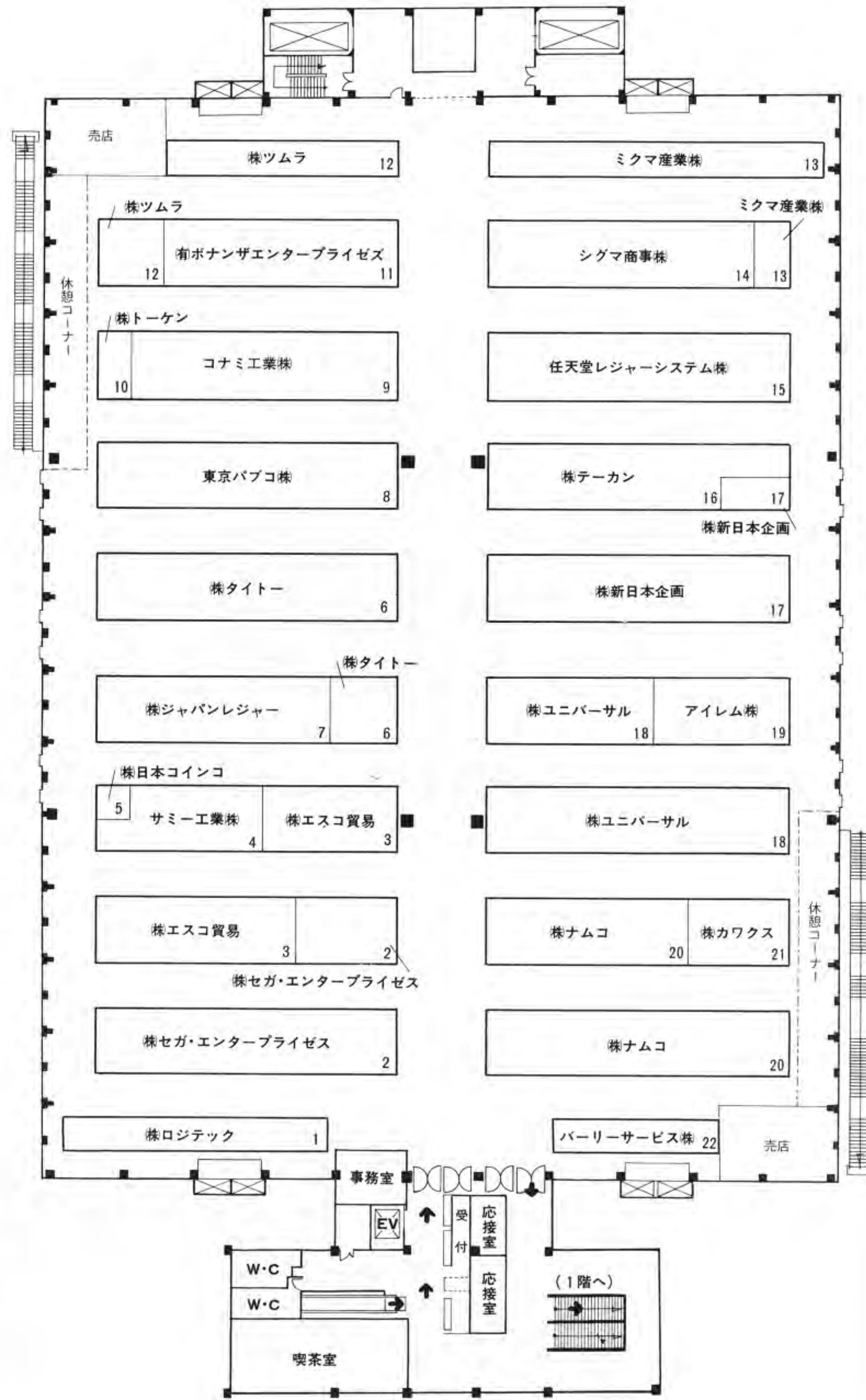
第19回アミューズメントマシンショー 小間配置

2F

Exhibitors List

Exhibitor	Booth
Ace Jidoki	58
Asahi Engineering	67
Asahi Seiko	50
Bally Japan	54
Bally Service	22
Bonanza Enterprises	11
Data East	27
Denki Onkyo	30
Esco Trading	3
Gifu Tokki	51
Handa Kikaikigu	33
Hoei Sangyo	56
Hope	42, 61
Irem	19
Japan Coinco	5
Japan Leisure	7
Kaga Denshi	38
Kansai Goraku	46
Kansai Seiki Seisakusho	55
Kanto Goraku Kogyo	45
Kato Amusement Industry	43
Kawakusu	21
Komaya Mfg.	47
Konami Industry	9
Koyo Sangyo	53
Leijac	29
Leisuretron Industres	26
Lester	32
Logitec	1
Masago Industrial	66
Meisho Tokushu Sangyo	63
Midgety Engineering	39
Mikuma Sangyo	13
Namco	20
Nikkodo	25
Nikko Seiki	37
Nihon Bussan (Nichibutsu)	57
Nihon Gorakuki	65
Nintendo	15
Nippo Sangyo	60
Ohkura Industry	40
Okamoto Mfg.	64
Omori Electric	31
Osaka Amusument Machine	62
Osaka Tent	72
Sammy Industries	4
Sansei Yusoki	44
Sanwa Electronics	48
Sega Enterprises	2
Senyo Kogyo	70
Shinsui Trading	68
Sigma Enterprises	14
SNK (Shin Nihon Kikaku)	17
Sun Electronics	35
Taito	6
Takara Kagaku	41
Tasko	69
Teikan International	16
Togei Trading	28
Token	10
Tokyo A.V. Library	36
Tokyo Pavco	8
Toyo Gorakuki	71
Tsumura	12
Uni Enterprises	34
Universal	18
Vend Japan	52
Yuei	49

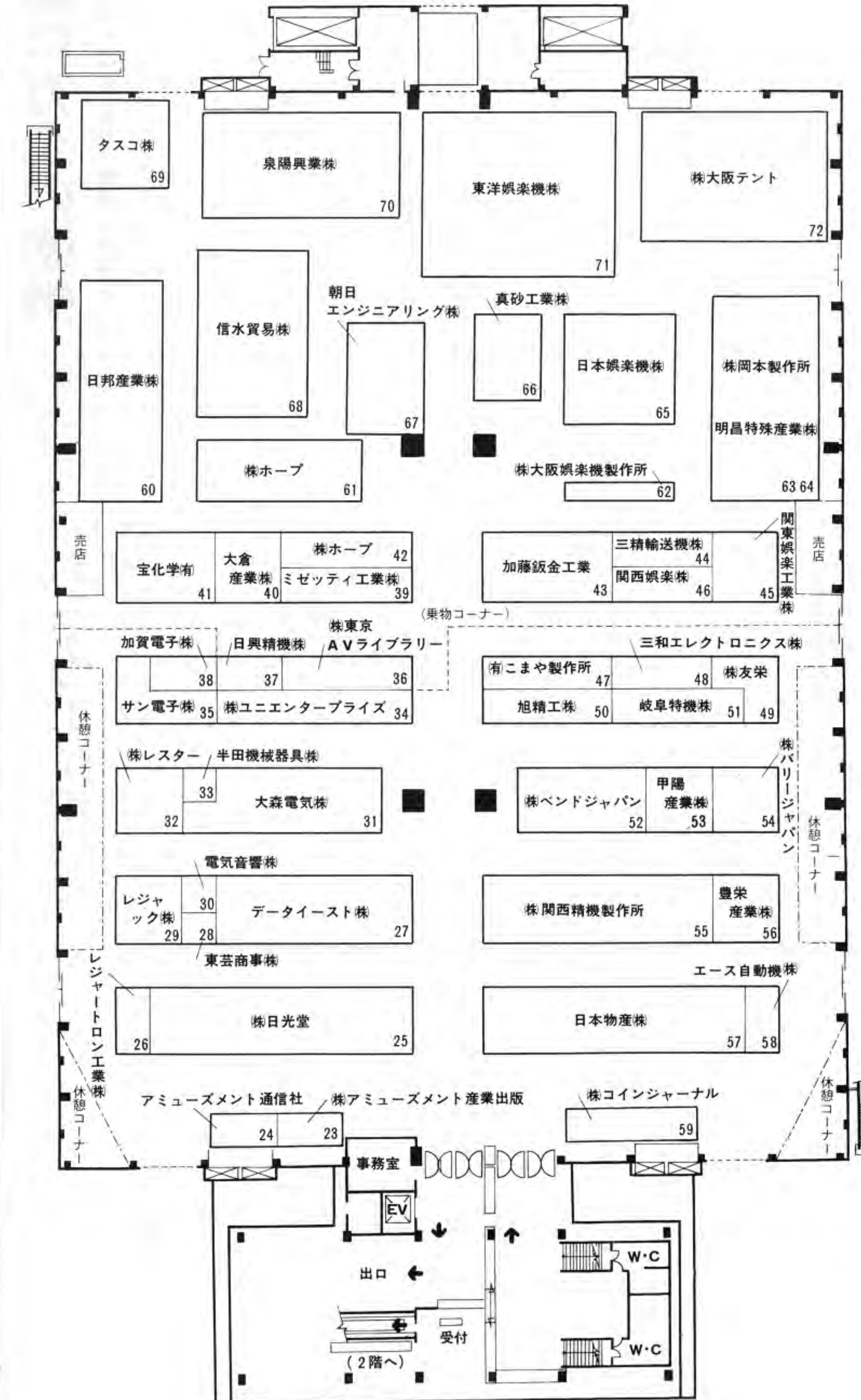
Trade Press

Exhibitor	Booth
Amusement Industry Publishing	23
Amusement Press	24
Coin Journal	59

1F

主催

●日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）

●日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）

●全日本遊園施設協会（JAPEA）

後援・通商産業省、建設省ほか

会場・東京・晴海／国際貿易センター新館

会期・10月
6日㈫ 午前10時～午後5時
7日㈬ 午前10時～午後5時
8日㈭ 午前10時～午後4時半

出展内容 50音順

各社出展内容一覧

（50音順）

本紙恒例の企画としてことしも、AMショー出展内容ならびに出展者側の抱負を網羅いたしました。この「各社出展内容一覧」により、実際の展示会場での内容に関してご理解が深まり、その価値が高まるよう念じております。

AMショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月初旬に締切らせていただいている関係上、実際の出展内容とは多少変化していることがありうることを申し添えます。またこの「各社出展内容一覧」の掲載につきましては、今回新たに工夫をこらし、文字の大きさも本文なみにするなど読みやすく編集方法を刷新しました。

今回のAMショー会場は、便宜的に大型遊園機械のための面積割ゾーンと、それに近い乗物機関係ゾーンがまとめられたうえで、大型から小型まで各種AM機が二つのフロアーをぎっしりと埋めつくす予定です。なお出品機種により分類してみることは可能ですが、まさに各種出品機種を出品する出展社が多い現状からすれば、社名五十音順で配列するのがもっともわかりやすいとの見地から、以下のページはすべて社名五十音順となっております。ただし出展内容が同じという系列会社についてはまとめて掲載しております。

今回のAMショーはJAA解散、三協会誕生という状況から、多少まとまりや準備の遅れがありましたが、とにかく従来どおりの計画を進めることで、ショー当日まで関係者は日夜努力されたようです。出展社が三協会いずれかの会員に限られていることや、従来どおりの小間単位の出展計画にとどまっていることなど、改善される点はありますが、全体としては落ち着いた展示会場になることを、本紙としては改めて望むものであります。

出展内容 50音順

19th Amusement Machine Show

パンサー

イヌ

シングルオペの経験生かし

アイレム

出展方針　同社はオペレーターとしての実績と経験を生かし、マーケットの維持、安定を基本に据えたうえで、現在のマーケットにマッチした永続性のある内容の充実した新製品を出品する考えである。

出展内容　TVゲーム機①「DEMON EYE X（デーモン・アイ・エックス）」＝宇宙戦争テーマの新ゲーム、20㌅テーブル型、アップライト、②「RED ARERT（レッドアラート）」＝海外向け「WWⅢ」機種名）」＝アップライト、ミニアップライト。③「コンピューター麻雀・ジャンサー」＝20㌅テーブル型。④収納システム「カプセル・スタンド」。

定置型"動物村"中心

朝日エンジニアリング

出展方針　今回、イタリアのメーカーの商品を輸入することによって新しい分野の開拓を目指すとともに、楽しく夢のある遊園地づくりができるようにがんばりたい、とのこと。

出展内容　定置式乗物機"動物村"シリーズ①「パンダ」、②「ウマ」などに加えイタリアより輸入した③「パンサー」、④「ヒョウ」、⑤「ウィーンの馬」。レール走行式乗物機⑥「ファミリートレイン」レール幅四百㍉、四百五十㍉のどちらでも使用でき、定員四人乗りの自動走行式の汽車で、従来の軌条を使用して上物だけを入れ替えることもできる、⑦「32レールウェイ」二百五十㍉ゲージ、"SL－32"、"弁慶号"に排煙装置を組入れて本格的なSLの雰囲気が味わえるようにしたもの、⑧「大型汽車C58－56」六百㍉ゲージ、実物の三分の一の大きさで四十八人乗り。

硬貨メカニズム充実

旭精工

出展方針　従来のセレクターおよびホッパーに加えて関係業者のニーズに合った画期的な新製品を発表する——としている。

出展内容　セレクター①「KWM-900／F37」、②「KWM-740」、③「100／F2」、④「720-A」、⑤「730-A」、ホッパー⑥「CAH-1」、⑦「CH-250」、⑧「CH-500」、ペイアウトソレノイド⑨「AES-112」など。新製品としてセレクター⑩「720-A/B」（ボックスタイプ）、セレクタードア⑪「ニュータイプドア」、切手払出し装置⑫「スタンプディスペンサーASD-R.L」。その他セレクター、ホッパーの各種付属部品、オプショナルパーツなど。

体力づくりのゲーム

エスコ貿易

出展方針　従来どおり国内外の有力、有望メーカーの最新ヒット商品ならびに未発表の新製品を網羅展示するとともに、今年はとくにこれからの新方向、新分野を意図して、アスレチックの要素を楽しく採り入れた愉快な中型遊戯機を開発し、また新市場開拓に役立つ幼児用乗物機などオリジナリティーあふれる製品群を出品。真のディストリビューターとは何かを展示を通して問いかける方針。

出展内容　アスレチック①「リンボーダンス」バーのくぐり抜け、②「ボートレース」：オールによるボートこぎ、③「ウッドカッター」：丸太切り、④「アメリカンフットボール」：実物大のフットボール選手の人形に体当たりし押していく、⑤「ログローリング」：丸太に乗ってころがす、⑥「バーブリング」：棒引き。アーケードゲーム機⑦「エアーホッケー」USビリヤード社製、ステンレススチールトップによりスピード感が増した。小型乗物機⑧「尺取虫、イモちゃん」：㈱真砂工業製「尺取虫」を新たに幼児向きに開発したバッテリー式乗物機。

ボートレース

バーブリング

リンボーダンス

メダルゲーム指向で

エース自動機

出展方針　今回出展の新製品については、多種多様化する遊びに対し、プレイヤーのニーズに対応できる製品として、またライフサイクルの長い製品としてオペレーター各位に自信をもって推奨するとのこと。

出展内容　TVゲーム機①「ジン・ラミー（GIN RUMMY）」20㌅テーブル型、大森電気との共同開発によるもので、内容はカードゲーム"ラミー"がテーマ、②「マリンウォー」20㌅テーブル型、大森電気製、海戦がテーマ。メダルゲーム機③「ウ

出展内容 50音順

19th Amusement Mashine Show

イナーズサークル」＝コロナ商事製の新タイプ機、④「TVルーレット」＝サンパギラ製。その他バリー社製スロット、ビンゴのパーツをパネル展示、メンテナンス用工具も数点展示する予定。

観賞に耐える乗物へ

大倉産業

出展方針　大人の目をごまかせても子どもの目はごまかせないしまた、大人の観賞眼に耐えないものは子どもの心にも残らない。この二つの目を満足させるものをAMショー同社小間にて展示する予定。

出展内容　バッテリーカー①「ランボルギーニ・イオタ」、②「フェラーリ308GTB」、③「ランチア・ストラトス・ターボ」、①②③は同社〝スーパーカーシリーズ〟を拡充したものですべて一人乗りの新製品。

定置式乗物機④「チビッコバイキング」＝定置式ライダーとしてはユニークなスイングの動き、大型の迫力を持つ二人乗りで新製品、⑤「スペースシャトル」＝タイムリーな乗物でユニークな動きをする新製品。

回転式乗物機⑥「コロンビア号」＝スペースシャトルを回転式にしたムードのあるライダー、新製品。

三年ぶり「弁慶号」

大阪娯楽機製作所

出展方針　同社は昭和五十三年の第十六回AMショー以来、三年ぶりの出展となる。今回の出展については、このショーのために一年前より同社が独自に開発を進めてきた自信作を出品し、乗物機の楽しさを満喫できる点を強調したいとしている。

出展内容　「弁慶号」レール走行式乗物機。実物の二分の一の大きさで、精巧かつ実物に忠実に製作されたもので、蒸気も出る。第二軌条は不要。会場では同機を実際に走らせる。

エアーアクション 新製品を展開

大阪テント

出展方針　今回のショーはエアーアクション遊具の総合版ともいうべきものにし、五種の異なった遊具で一つの演出を試みている。それぞれ演出効果も高く健康的なアクション遊具で、なおかつオペレーター各位が十分にペイできる商品として出品しており、会場での声を期待。

出展内容　エアーアクション遊具の大パノラマ〝ピノキオランド〟シリーズ①「ハローピノキオ」、②「ロバのドンキーハウス」、③「クジラの迷路」、④「ピノキオの海」、⑤「ピノキオの森」。

そのほか⑥アニマルクッション遊具、⑦イラストパネルなど展示。

ピノキオランド

TVゲーム機四種類

大森電気

出展方針　国内外のニーズに対応できるニュービデオゲームの企画、開発、製造に徹し、ライフサイクルの長い遊びとして夢のある商品を提供できるよう総力をあげており、今回、四種類のTVゲーム新製品を出品する。

出展内容　TVゲーム機①「スカイベース」20㌅テーブル型、14㌅アップライト、20㌅アップライト、宇宙戦争ゲーム、②「ザ・ショウグン」20㌅テーブル型、14㌅アップライト、20㌅アップライト、時代劇がテーマのもの、③「マリンウォー」20㌅テーブル型、海戦ゲーム、④「ザ・ヤキュウケン」20㌅テーブル型、コンピューターと〝ヤキュウケン〟をするというゲーム内容。

ザ・ショーグン

TV機用モニターなど

加賀電子

出展方針　初出展の同社はゲームマシンに関するあらゆる部品の供給を通して、AM業界に役に立つものを出品。今回は、軽量・小型・低消費電力・使い安さ——を追求した「ニューモニター」、IC化によりコンパクト設計を実現させた「スイッチング電源」およびその他の電子部品などの展示をするとともに、新製品の開発・設計などに関する相談役として同社の誇るセールスエンジニアスタッフが期間中、常時待機する予定。

出展内容　①「カラーTVモニター」14㌅、16㌅、18㌅、20㌅、26㌅、②「グリーンモニター」5㌅、9㌅、12㌅、③「X－Yモニター」14㌅、④「スイッチング電源」、⑤その他電子部品。

出展内容 50音順

19th Amusement Mashine Show

定置、走行とも充実

加藤鈑金工業

出展方針　今年は従来の定置式乗物機に加えて走行式乗物機「消防車」、「ファミリーバス」を新製品として発表する。この乗物はユーザーの立場で開発した乗物でオペレーターの要望に充分こたえることができると確信している。

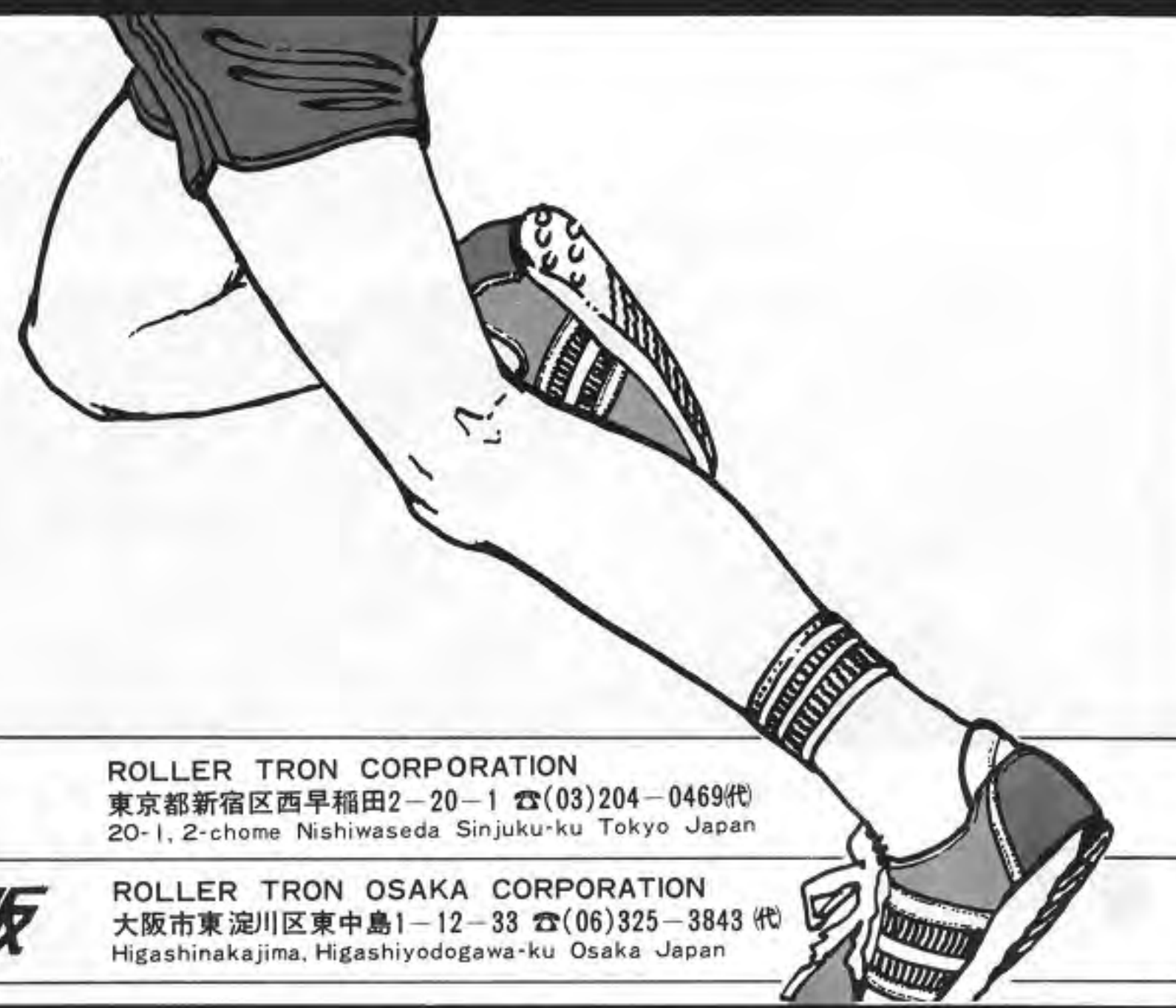
出展内容　定置式乗物機①「パンダシーソー」電子音付き、二人乗り、②「カチカチポッポ」＝イルミネーションランプ、電子音付き、二人乗り、③「ファイアーファイター」＝電子音、パトライト、サイレン音付き、四人乗り（大人二人・子ども二人）、④「タイガーシーソー」＝電子音付き、二人乗り。

走行式乗物機⑤「消防車」＝センターレール方式で設置に特別な工事電源不要、バッテリー駆動で簡単に運営できる、電子音、サイレン音付き、四人乗り（大人二人・子ども二人）、新製品。⑥「ファミリーバス」＝電子音・サイレン音付き、四人乗り（大人二人・子ども二人）、⑤⑥共通仕様＝外柵寸法・高さ（アーチ）二㍍、幅四・三㍍、長さ七・三㍍、レール一周十五㍍。

カチカチポッポ

定置式
ファイアー・ファイター

豊富な国内ゲーム機

カワクス

出展方針　同社はあらゆるメーカーの商品を取り扱える総合ディストリビューターを目指して、常にオペレーター各位に喜ばれる態勢を整えており、今回のショーではその点を強調できる商品構成を考えているとのこと。

出展内容　TVゲーム機①「フリスキートム」テーブル型、日本物産製、②「スーパータンク」テーブル型、西独ビデオゲームス社製、③「ファンキーフィッシュ」テーブル型、サン電子製、④「プロゴルフ」DCシステム、データイースト製、⑤「スナップジャック」テーブル型、ユニバーサル製、⑥「ファンタスティックボエジー」テーブル型、ユニバーサル製、⑦「レディバグ」テーブル型、ユニバーサル製、⑧「スペースフューリー」テーブル型、セガ社製、⑨タイトー製TVゲーム機四機種。その他アーケードゲーム機⑩「KOパンチ」セガ社製、⑪「おしゃべりオーム」カトウ製作所製、⑫「ターボ800」サミー工業製。

メダルゲーム機⑬「ビデオポーカー」セガ社製、⑭「ゴールデンナイン」、⑮「777フィーバー」エイコク電子製。このほか⑯「カプセルスタンド」アイレム製など。

スーパーループ中心

関西娯楽

出展方針　各遊園地にて好評を得ている〝スカイラブシリーズ〟について幅の広い利用を促すとともに、宙返りコースターの最終とも言うべき連続宙返りコースターの「スーパーループ」と、ループや従来のコースターとの併設をも大いにPRする——としている。

出展内容　大型乗物機（VTRとパネルにて紹介）①「スカイダンボ」ゴンドラに乗って大空を遊覧しながら園内を一周する乗物機で、上部に設置されたキャラクターが面白い動きをする。②「スーパーループ」＝360度回転し真上で静止するというコースター。パネル展示のみで③「ジェットローラー」、④「アストロジェット」、⑤「あひる艦隊」、⑥「スカイラブ」、⑦「ロックンロール」、⑧「ジェットスレー」など十機種。

スーパーループ

アーケード機の実力

関西精機製作所

出展方針　TVゲーム機とアーケードゲーム機の勝負は一応ついたかに見えても、ロケーションにとってアーケードマシンの必要がなくなったわけではない。にもかかわらず、この沈滞は、つまりは、いいキカイが出ないこと——結局われわれメーカーの怠慢だと自省し、ガンバル方針。

出展内容　アーケードゲーム機①「ポップ・ショット（Pop Shot）」＝この映像の氾濫のなかで、立体映画をあえて見直そ

19th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

うという試み、フィルムはすべて、この機械のために製作した16mmの新作、「ザ・ドライバー」と同じ反復映写に強いエスターベース使用、立体フィルムも使用できる。新製品。②「サーカス」＝かなりスキルを必要とするボールゲーム、ボールを途中のアウト穴に落とさずにゴールまで追いあげていくスリルがサーカスに似ている。③「ミニコプター」、④「スターファイブ」、⑤「ザ・ドライブ」、⑥「ビューボックス」＝新作〝Drスランプ〟、〝パローサンディベル〟のほか、日本の民話、世界の童話など。

新機軸のダブル回転

関東娯楽工業

出展方針　前回のショーで発表展示した〝ダブル回転式乗物機〟に新機種を加え、また従来より好評を博した、バッテリーカー「スーパーカー」の新シリーズを展示する。オペレーターの方々が満足する製品と確信。

出展内容　①「クロスサーキット」＝回転式乗物機、②「サーカスシーソー」＝定置式乗物機、③「ニュータイプ・スーパーカー」（新製品）バッテリーカー、④「スーパーエキスプレス」＝走行式乗物機。

クロス・サーキット

TV機など豊富に出品

岐阜特機

出展方針　同社はオペレーターのニーズにこたえ、健全なTVゲーム機を幅広く供給しており、今回のショーにも安心して使用できる自信作の新機種を展示。

出展内容　TVゲーム機①「ファンキーフィッシュ」14インチテーブル型、20インチアップライト、サン電子製、GTシリーズ第十弾でコミカルな〝フィッシュ〟の動きとともに、パターンが変わるたびにキャラクターも変わり、ゲーム内容の変化を楽しめる。②「フリスキートム」14インチテーブル型、日本物産製、〝トム〟とネズミのコミカルなゲーム。③「プロゴルフ」データイースト製。④「スーパータンク」14インチテーブル型、新日本企画製。⑤「コスミックアベンジャー」14インチテーブル型、ユニバーサル製。⑥「レディバグ」14インチテーブル型、ユニバーサル製。⑦「ステップジャック」14インチテーブル型、ユニバーサル製。その他アーケードゲーム機⑧「777フィーバー」＝パチンコ式ゲーム機、景品払い出しとメダル払い出しの切替可能。

各種メダル・アーケード機

甲陽産業

出展方針　同社オリジナル製品を中心に出品することにより、国内外の販売シェアー拡大に期待する——としている。

出展内容　TVゲーム機①「ビック・フィッシング」テーブル型、②「クラッシュローラー」テーブル型。アーケードゲーム機③「777フィーバー」＝パチンコゲーム機でアップライト。メダルゲーム機④「キングダービー」テーブル型、TV競馬レース、⑤「777フィーバー」テーブル型、⑥「ジャパンカップ」テーブル型、TVボートレース、⑦「ビッグダービー」テーブル型、電光点滅式。

夢のある面白さ目標

こまや製作所

出展方針　子どもたちのおこずかいの中から、夢のある面白いゲーム遊びをいつまでも楽しんでもらえるよう、同社はこれからも子ども用の機械を作り続けていく方針。今回はプライズマシン三機種のみ出品。

出展内容　アーケードゲーム機①「スピンボール」＝クルクル回るアレンジボール。回った回数が表示されタテ、ヨコ、ナナメに並べば景品が出るプライズマシン。ショー発表の新製品。②「山登りゲーム」＝山頂まで障害を避けながら登っていくスリルあるゲーム内容のプライズマシン、③「ブルートレインゲーム」＝楽しい汽車の音とともに列車名のついたランプを止め、全部点灯させると景品が出る。

山のぼりゲーム

本格TV機を中心に

コナミ工業

出展方針　同社はこれまで宇宙もの、キャラクターもの、既成遊戯をTVゲーム化したものなどのTVゲーム機を中心として各種機械を市場に送り出してきたが、今回のショーにおいてはさらに企画面、技術面に力を入れ時間をかけて、関係業者各位に喜んでもらえるような商品づくりに力を注いできたので、展示会場でその成果を披露できると考えている。

出展内容　TVゲーム機（いずれも新製品だが、機種名は未定）①宇宙もの、②コミカルなキャラクターもの、③スリリングな戦争をテーマとしたものなど四機種か五機種。メダルゲーム機④「ピカデリーサーカス」、⑤「ジャンケンゲーム」④⑤とも一人用の電光点滅式で同社従来機だが、今回パネルを一新して出品。このほか⑥自動販売機など。

出展内容 50音順

19th Amusement Machine Show

風営機の経験生かし

サミー工業

出展方針　風営部門の機種をモデルに斬新なアイデアを織り込み、新しく完成させたアーケードゲーム機を中心として、風営機などその他の機種も含め幅広く展示する。

出展内容　プライズマシン①「ターボ」、②「ブラックホール」、①と②は同社新シリーズ〝盤面入れ替えシリーズ「ターボ800」〟の第一弾と第二弾で、ゲーム盤面脱着方式により盤面のみ取り替えることができるもの。電動パチンコ式ゲーム機でタイマー制。電子音つき。景品は世界の珍しい切手シリーズ（キャラメルなどの景品にも切替可能）。③「サファリラリー」＝円盤回転式ゲームの新製品、④「甲子園」＝円盤回転式ゲーム。TVゲーム機⑤「ジャンフィーバー」テーブル型新製品、麻雀ゲーム、⑥「ポーカーゲーム」＝テーブル型、ポーカーをゲーム内容としたもの。スロットマシン（いずれも風営認定機）⑦「ゴールデンスター」、⑧「ゴールデンスター・マークII」、⑨「スーパーオリンピア」。

ターボ 800

オペ計数管理を紹介

サン電子

出展方針　人の心に夢と潤いを与える楽しいゲーム性とともに、新しい技術を提供。また〝オペレーション管理システム〟は現在の経営のあり方に新しい旋風を送る一つの提案として展示。AM業界の明日に常に新しい提案をしていきたいとしている。

出展内容　TVゲーム機①「フランキーフィッシュ」テーブル型、アップライト、スペースゲームの迫力、スリルにキャラクターゲームのコミカルさをミックスしたユニークなゲームで、キャラクター数が多く、次のパターンでどんなキャラクターが出るかも楽しみのひとつ。②「オペレーション管理システム」＝現在のロケーション経営のムダ、状況に対する即応性、集金管理、減価償却率、機種別売上げ、ロケ先別売上げ、その他各データを即時把握して経営の効率化を図るシステム。

TV機用小物パーツ

三和エレクトロニクス

出展方針　同社では、従来業界にはゲーム機部品の専門メーカーまたは商社がなかったので、業界初の部品専門メーカーとして種々製品開発に努力していきたいとしている。今回の初出展を機会に業界に広く製品を紹介し、役に立ちたいとの考え。

出展内容　TVゲーム機用部品、①「操作レバースイッチ」各種、②「操作パネル」各種、③各種「金具部品」、④各種「プラスチック部品」、⑤各種「電源機器（スイッチング電源、トランスほか）」など。

西独機「デュンケ」など

デュンケ

三精輸送機

出展方針　東京ディズニーランド計画の遊戯機械製作を担当することになりこれを機に、原点を見つめ、新しい方向性を見い出す考え。（東京ディズニーランド建設に関しては本号四めんのニュース参照）。

出展内容　VTR装置および写真パネルによる当社各種製品紹介、内容は主として神戸ポートピアランド参加の記録。①「ダブルループ」、②「リバーボート」、③「タガダ」などもビデオやパネルで紹介。

新製品の西独シュワルツコフ社製「デュンケ」をパネルのみで展示。

本格ゲーム機豊富に

シグマ商事

出展方針　安定した売上げを長期的に確保できるメダルゲーム機の重要性がますます見直されつつある昨今、同社ではメカトロニクスシリーズの「ダービーマークIII」をいよいよ出品する運びとなった。アーケードマシンでは本物の宇宙戦争の臨場感が楽しめる「ローリング・スターファイアー」および新製品のTVゲームも期待してほしいとアピール。

19th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

出展内容　大型メダルゲーム機①「ダービーマークIII」＝〃ダービーシリーズ〃の第三弾、コンパクトタイプの新製品、②「マジック・トパーズ」＝十人まで遊べる帽子のゲーム、①②はともに同社の〃オリジナル・メカトロニクスシリーズ〃。

TVメダルゲーム機③「TV.POKER（スリムポーカー）」＝ダブルゼーム付きのアップライトタイプ、新製品。④「TV21」、⑤「TV.SLOT SPACON（スロット・スパコン）」、⑥「TV.SLOT CONTI（スロットコンチ）」、⑦「5LINE（5ライン）」、⑧「TV POKER（ポーカー）」。

アーケードゲーム機⑨「ローリング・スターファイアー」コックピット型＝本体が左右にローリングする宇宙戦争ゲーム。⑩「R2D TANK（R2Dタンク）」＝「レッドタンク」のパートII、新製品。⑪「SPIDERS（スパイダー）」。⑫〃新機種ビデオゲーム機〃14インチテーブル型、20インチテーブル型、20インチアップライト。⑬〃英国クロンプトン社製品〃＝ジャックポット機構付きの「ムーンレーカー」など大型プッシャーシリーズを数機種。

TV機七機種を発表

ジャパンレジャー

出展方針　同社は今回で二回目の出展となるが、この一年間の日ごろの成果を発表すべく研究、開発を進めてきた新機種や完ぺきな完成品を目指した商品の総括的な出展の場と考えている。

出展内容　TVゲーム機①「ダークワリアー」14インチテーブル型、20インチアップライト、アトランダムに攻撃してくる敵を迎撃する宇宙戦争ゲームで新製品。②「コスモス」14インチテーブル型、20インチアップライト、ストップモーションも可能な宇宙戦争ゲームで新製品。③「スペースフォトレス」14インチテーブル型、20インチアップライト、宇宙ゲームの新製品。④「レーダーゾーン」14インチテーブル型、アップライト、宇宙ゲームの新製品。

TVメダルゲーム機⑤「ロイヤルポーカーIII」14インチテーブル型、ミニアップライト、⑥「ロイヤルダービー」14インチテーブル型、⑦「コンピューターポーカー」14インチテーブル型。いずれもポーカー、競馬ゲームを内容としたもの。

ダークワリアー

コスモス

アニマルシリーズ新展開へ

信水貿易

出展方針　ミニ遊園地造りを指向する同社が二年有余の研究開発の成果を独創的なぬいぐるみ方式により発表。なお、従来の「登山列車」を立体的にレイアウトして、有効面積の利用法を効果的にしている。期待に応える出品内容にする考え。

出展内容　定置式乗物機①「歌うパンダ」、②「ベビーマンモス」、③「馬」など、これは〃ソフトアニマルシリーズ〃として同社新製品。④「小型ぬいぐるみバッテリーカー」（新製品）、⑤〃チビロコシリーズ〃の「登山列車」、⑥バッテリーカー、⑦「コンボイ」。

ベビーマンモス

「ファンタジー」中心

新日本企画

出展方針　創業以来オリジナル製品の開発とコピー機械防止に努めてきた同社（SNK）は、ゲーム機のライフサイクルが日々速まってきている現在、コピー防止が機械のライフサイクルに大きな関係を持つものと考え、さらにコピー機の防止に努力している。今回の出展は同社オリジナル新製品「ファンタジー」と「ヴァンガード」を中心に自信作を出品。

出展内容　TVゲーム機①「ファンタジー」20インチテーブル型、14インチテーブル型、アップライト、ゲーム内容は悪漢を追跡してギャルを救い出し、最後に二人で気球に乗って脱出するというもの、②「ヴァンガード」20インチテーブル型、14インチテーブル型、アップライト、宇宙戦争がテーマ、③「スーパータンク」20インチテーブル型、14インチテーブル型、西独ビデオゲームス社による許諾製品、戦車戦をテーマとしている、④ミニアップライト数機種。

メダルゲーム機⑤「ラッキースター」TVスロット、⑥「エキストラハイアンドロー」TVスロット、⑦「ウィナーズサークル」テーブル型、二人用アップライト。

各分野で新型AM機

セガ社

出展方針　同社はリーディング・メーカーとして、業界の健全な発展と市場の拡大維持、そしてマーケットの国際化に対応できる質の高い市場性のあるゲーム機開発に全力を上げる一方、あらゆるニーズに即応できる多様な商品展開を進めている。こうした姿勢を内外に示すべく、今回のショーにはエレクトロニクス技術の粋を結集した大型マシンを始め、スポーツタイプのゲーム機や時代にふさわしい新感覚をとり入れたアーケードマシンなど各種新製品を出品する予定。

出展内容　TVゲーム機①「セガ・ターボ」コックピット型＝立体走行のレーシングゲームで新製品。②「セガ・KO・パンチ」＝ビデオとバッグがいっしょになったボクシングゲーム、新製品。③「セガ・005」テーブル型＝スリルとサスペンスの痛快なアクションゲーム、新製品。④「セガ・スペース・フューリー」テーブル型＝XYカラーモニターを初めて採り入れたゲーム、新製品。⑤「フロッガー」テーブル型、⑥「ビデオ・ハスラー」テーブル型、ゲームスタンド型。

フリッパー⑧「スプリット・セコンド」、⑨「ファラオ」などウィリアムズ社、スターン社の最新のものを三～四機種。

メダルゲーム機⑩「セガ・ビデオ・ポーカー」＝アップライト、実際のドローポーカーのスリルを味わえるメダル・TVゲーム、⑪「セガ・ニューグランドダービー」＝「グランド・ダービー」をさらにレベルアップした競馬メダル・TVゲーム。⑫その他数機種出品。

19th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

本格TV機を新展開

タイトー

出展方針　同社は、ユーザーの皆さまに安心してご使用いただける製品に徹し、生活に夢とうるおいを与える、健全で楽しい遊びを提供。ショーには、TVゲーム機からメダルゲーム機まで、幅広いモデルを展示。

出展内容　TVゲーム機①「スペース・シーカー」14インチテーブル型、20インチテーブル型、アップライト、宇宙戦争をテーマとした新製品。②「スペース・クルーザー」14インチテーブル型、20インチテーブル型、アップライト、スペクタルな宇宙ゲームで新製品。③「フィッター」テーブル型、画期的な頭脳挑戦ゲームの新製品。

アーケードゲーム機④「もぐらのトンちゃん」、〃ちびっこシリーズ〃の新製品、ほか数機種、⑤フリッパー、ゴットリープ社製のものなど数機種。メダルゲーム機⑥〃マスゲーム〃、⑦〃スロット〃など。⑧その他ジュークボックス・カラオケなど。

スペース・シーカー

スペース・クルーザー

スポーツ性ある機械

宝化学

出展方針　昨年に続いて体力づくりと遊びを兼ねたスポーツアスレチックに力を入れており、これは若者向きの楽しい遊びとして新しい方向を狙っている。また新指向のアーケードゲーム機と乗物機も出品する。

出展内容　スポーツアスレチック①「ロッククローリング」＝丸太乗り、②「リンボーダンス」＝バーをくぐり抜ける、③「電子ナワトビ」＝自動なわ跳び機。

アーケードゲーム機④「ジャンケンパチンコ」＝ルーレットを採用したパチンコ式のプライズマシン、⑤「ザ・カラテ」。

乗物機⑥「フリー・ロボ」＝バッテリーなしで自由に動く（無軌道）電気式の二人用乗物。そのほか⑦置き物を数点。

スーパースウィングなど大型充実

泉陽興業

出展方針　今回はより広い意味でレジャーをとらえ、二十一世紀への総合ビジョンを描く企業として、設立以来の鋭意努力を集約した内容を紹介するビデオ映写のほか、同社製品を実物や模型、写真などで展示紹介し、同社の方向性を主張する。

出展内容　大型乗物機①「スーパースイング」スリリングな動きをする新製品、模型展示。②「ミニレール」＝未来の軽便交通として夢を描くモノレール、二車両実物展示。③「グレートポセイドン」＝パイラット型、日本で初めて本格的コンピューターを導入した大型機種、パネル展示、④「サイクルモノレール」＝モノレール式自転車、模型および写真展示、⑤「アトミックコースター」＝宙返りコースター、写真展示。以上のほか同社製各種製品を模型や写真にて展示し紹介。

ミニレール

エアーアクション中心

タスコ

出展方針　レジャースペースのトータルメーカーとしての位置づけをより鮮明にアピールしてゆく。

出展内容　エアーアクション遊具①「ファファキャプテンキッド」＝〃ファファシリーズ〃第十一弾、誕生以来ロングセラーを続けるファファシリーズの中でも、ユニークなキャラクターとして、期待をかける新製品。

アーケードゲーム機②「ゴリラボール」＝ボールを投げてゴリラの歯を倒すもの、昨年度AMショーに試作品を出品し、このたび製品化のはこびとなった新機種。

フアフア・キャプテンキッド

19th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

競馬TVゲーム機など

ツムラ

出展方針 このほど新社屋に移転し、心気一転業界の発展に寄与できるよう努力していく方針。

出展内容 TVメダルゲーム機①「キングダービー」14インチテーブル型、20インチテーブル型、アップライト、辰巳電子工業製、競馬をテーマとした連勝複式のゲーム、バックアップ機能付きで停電時でもオーケー、②「ダービーグランプリ」テーブル型、アップライト。

電光点滅式メダルゲーム機③「ビッグダービー」テーブル型、④「ダブルチャンス」テーブル型、⑤「スターダスト」テーブル型、アップライト、⑥「スーパーファイター」テーブル型、アップライト、⑦「アローボーイ」アップライト。そのほかパチンコ式⑧「7777フィーバー」。

上、下ともキング ダービー

「プロゴルフ」、②「トレジャーアイランド」＝海に沈んでゆく宝島にカヌーでたどりついた冒険者が敵の襲撃をかわしながら頂上に到達するという新製品。③「ポピット」＝生み落とされた鳥がジャンプして敵からのがれるゲーム、新製品。④「ラッキーポーカー」＝〝ファイブドローポーカー〟と〝セブンスタッドポーカー〟（一人用、二人用）の二種類がゲームセレクトできる。新製品。

スロットマシン「ダイヤモンドループ」＝ロタミントとスロットマシンを組みあわせたゲーム、参考出品。

トレジャーアイランド

ポピット

オリジナル三機発表

テーカン

出展方針 同社は創業以来オペレーターとして地道な活動をしてきているが、今回で三度目のAMショー出展を契機に同社開発のオリジナル新製品を三機種出品し、メーカーとして、またディストリビューターとして独自の体制を確立し、オペレーターたる初心を忘れず業界発展に微力ながら寄与したい、とのこと。

出展内容 同社製TVゲーム機①「プレアデス」テーブル型、アップライト、ハーフテーブル型、宇宙ゲーム、②名称未定三機種＝うち一機種はコックピット型、あと二機種はそれぞれテーブル型とアップライトで、いずれも宇宙をテーマとしたゲーム。

他社製TVゲーム機①「ドンキーコング」テーブル型、任天堂製、②「スカイスキッパー」テーブル型、アップライト、③「フリスキートム」テーブル型、日本物産製、④「レディーバグ」テーブル型、ユニバーサル製、⑤「スナップジャック」テーブル型、ユニバーサル製、⑥「ファンタスティックポエジー」テーブル型、ユニバーサル製、⑦「クラッシュローラー」テーブル型、クラール電子製。そのほかアーケードゲーム機⑧「ターボ800」サミー工業製、プライズマシン。

デコカセットシリーズ充実

データイースト

出展方針 カセット方式を発表して今回のショーで二年目を迎える同社は、その間毎月一本のテープ供給の公約を果たしたが、今回のショーでも新作三本を主軸に五機種を出品、期待にそいたいとの意向。

出展内容 カセット式テーブルTVゲーム機①

水利用レジャー紹介

東京AV（ライブラリー）

出展方針 日本で初めてレジャービジネスのフランチャイズ・チェーンシステムを導入しその展開を図るため、アメリカより驚異の上陸をさせた「ウォーターランド」（水を中心に利用した遊園機械およびその施設）の実物を展示し、今後のレジャー動向を問い、関係各位の意見を十分に聞きたいという方針。

出展内容 ウォーターランドに設置する中型乗物機①「アメリカンバンパーボート」＝水上にてボートとボートが激突、②「アメリカンウォーターカート」＝水流に乗ってスリルを楽しむ、③「ミニクルーザー」＝水上を走る。

自動販売機④「アメリカン・コットンキャンデー」＝ポップコーン販売機、これに伴う各種サプライ。

XYなどTVモニター

電気音響 東芸商事

出展方針 電気音響㈱は世界最大の偏向回路部品メーカーとして長い間蓄積された経験をもとに、映像技術をセットに生かし、ソフトメーカーに対してより美しい画像送りをするためのハード（CRTディスプレイモニター）を提供し、標準品以外にも受注体系の整備により得意先仕様に基づくOEM生産を行なう——としており、同社製品の販売については東芸商事㈱が担当している。

出展内容 ①「カラーCRTディスプレイモニター」14インチから26インチ、②「高精細ストライプスクリーン・カラーモニター」14インチ、20インチ、③「XYカラーCRTディスプレイモニター」14インチ、20インチ、④モニター用偏向コイル。

【28面に続く】

〈パンダ〉〈バンビ〉〈ヒヨコ〉〈ラクダ〉〈ウマ〉〈イヌ〉…。
それぞれの個性豊かな動物木馬、樹木のまわりで歌います。
ほら、たちまち子供たちの人気者。

パンダ　バンビ　ヒヨコ　ラクダ　ウマ　イヌ　ゾウ　パンサー　ウィーンの馬

●ロケーション中央には、フルセットが効果的
●壁際スペース利用型のハーフセットも……
●1台でも単体の動物木馬として活躍します。

AEC 朝日エンジニアリング株式会社
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
☎(07249) 4-3063・0783

COEL KIDDIE RIDES

スカイスキッパー

新発売

Sky Skipper

★コミカルな複葉機が
大空をかけめぐります。

●あざやかなテレビ画面に楽しいアニメーションの世界を拡げます。
●スートのはいった動物たちを救う組み合わせで高得点が得られます。
●複葉機を飛行場へ着陸させ、うまく給油するのがポイントです。
●扱いやすい操作ボタンの配置。

テーブルタイプ　スモール アップライトタイプ　アップライトタイプ

ドンキーコング

DONKEY KONG

☆コングに連れ去られたレディを救いに
工事中のビルを駆けのぼります。

●工事現場のシテュエーションでたわむれる愉快なコングのキャラクター。
●ハンマーを持ってアタックする気分は壮快です。高得点にもなります。
●ジャンプボタンとコントローラーのハイテクニックで今までにないスリルを味わえます。
●ユニークな効果音はゲームの雰囲気を一層盛りあげます。

テーブルタイプ　スモール アップライトタイプ　アップライトタイプ

任天堂レジャーシステム株式会社
NINTENDO LEISURE SYSTEM CO. LTD.
本　　社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647
関西支社 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155
京都営業所 〒605 京都市東山区福稲上高松町60 TEL 075(541)6111
岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL 0862(52)1821
1-22. KANDASUDA-CHO CHIYODA-KU TOKYO 101 JAPAN

DECO CASSETTE SYSTEM TM
新時代のTVゲーム

デコカセットシステム 世界で15,000台突破!!

新発売

TREASURE ISLAND

海に沈んでゆく宝島に、冒険者がカヌーでたどりつき、敵の襲撃をかわしながら頂上に到達するゲーム。
今までにないニュータイプのゲームです。

BOBITT

ボビット

生み落された鳥が、ジャンプして敵からのがれるゲームです。
ジャンプするタイミングがポイント!

豊かさを演出する、電子技術の

データイースト株式会社
本　　社：〒171 東京都豊島区南池袋3-9-5 電話(03)988-2571(代)
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6-28 電話(052)762-5222
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2前田ビル 電話(092)474-0120
DATAEAST INC SANTACLARA CA95050 U.S.A.
株式会社デコ・札幌 〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-2415(代)

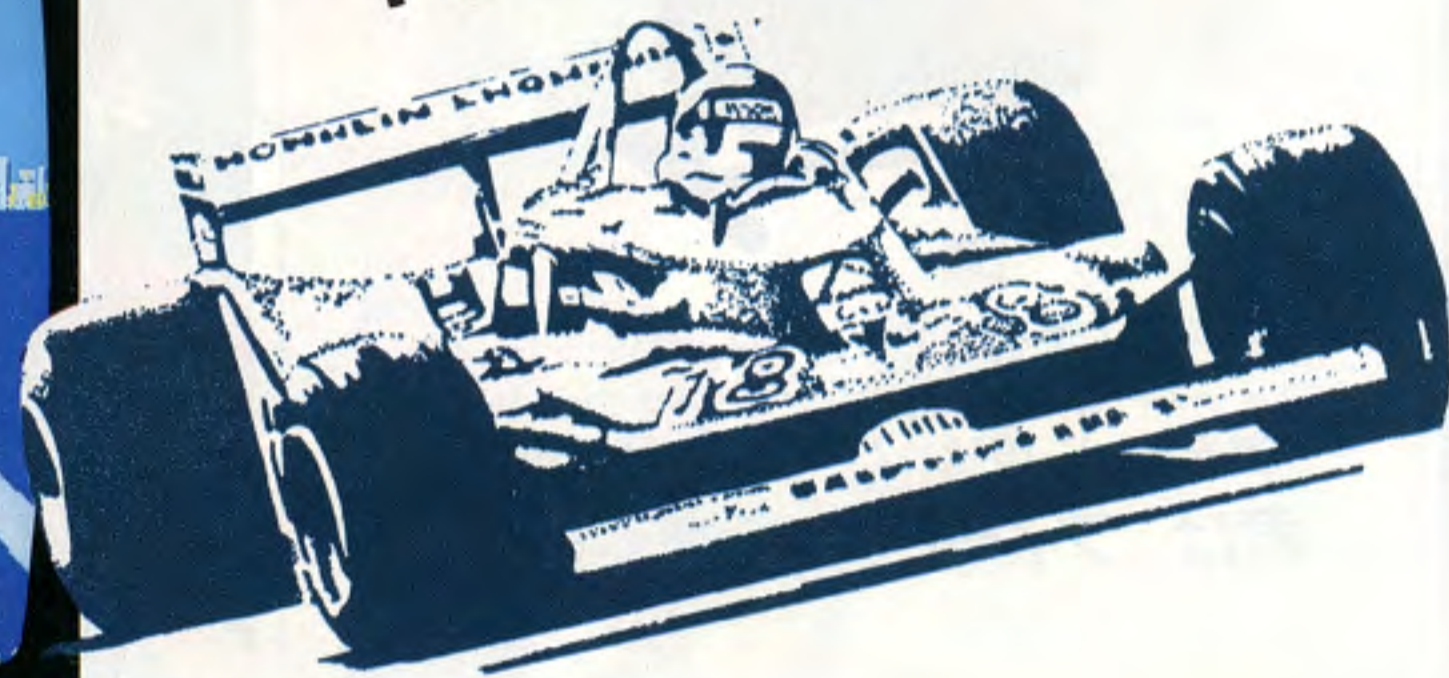
Exciting Car Racing Game

今、レーシング・ゲームは三次元の世界へ——

セガ・ターボ

かつてなかった立体走行、市街地を、鉄橋を、海岸を、そしてトンネルを駆け抜ける——

壮大なスケールで描いた驚異のF-1レース！

TURBO

VIDEO POKER

It's an exciting game!
Try to beat the dealer!

セガ・ビデオ・ポーカー
実際のドロー・ポーカーのスリルを味わえるメダル・TVゲーム！ハイ・アンド・ローも楽しめます。

KO PUNCH

Dynamic Boxing Game!
(Punching Bag＋Video machine)

セガ・KO・パンチ
タイミングに合わせてKOパンチ!!
ダイナミックなボクシング・ゲーム

005

Thrills & Suspense!
New action TV game!

セガ・005
指令！㊙書類のカバンを奪取せよ！
スリルとサスペンスの痛快なアクションTVゲーム

FROGGER

The adventures of a fearless frog.

フロッガー
ゆかいなカエルの大冒険
コミカルタッチの楽しいTVゲーム

SPLIT SECOND

A malti-level, talking & wide body flipper game.

スプリット・セコンド　スターン社製

PHARAOH

The treasures of PHARAOH can be yours!

ファラオ　ウィリアムズ社製

SPACE FURY

Sega's very first "Colorbeam"™ Color XY space game.

セガ・スペース・フューリ
XYカラーモニターを初めて採り入れたニュー・スペースTVゲーム。

SEGA　株式会社 セガ・エンタープライゼス

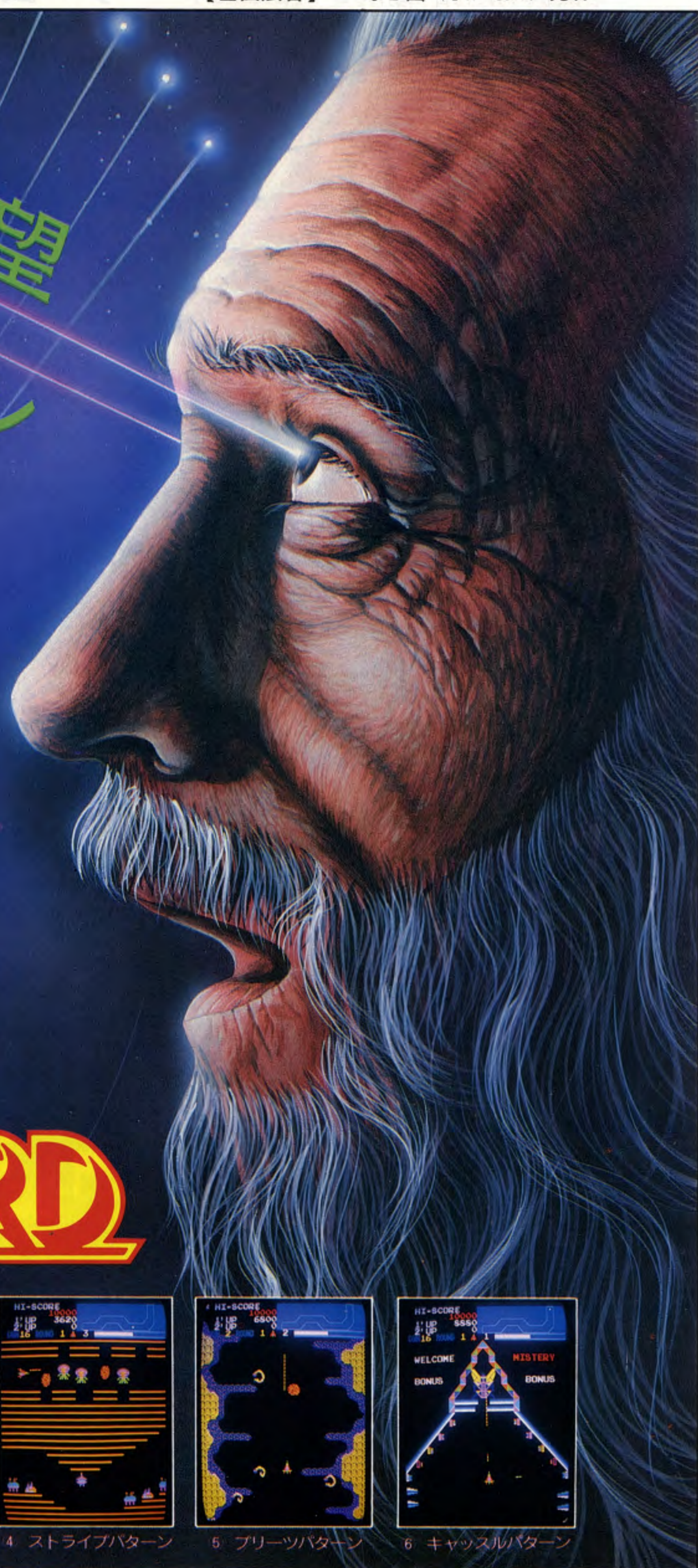
本　　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(742)3171(大代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4715(代　表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-80-14　電話011(841)0248(代　表)

UNIQUELY SUPER MACHINES

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO., INC.
株式会社エスコ貿易

本　　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
技 術 部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F
TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732) 2611(代表)

SUPER TANK
（スーパータンク）

激突する戦車軍団！不気味に迫る敵の超戦車
"スーパータンク"がドイツから上陸した。
地響きをたてるキャタピラ、飛び交う砲弾、
戦争ゲームのニューフェイス。 ©ビデオゲーム社

続々登場する
新日本企画の
新企画!!

FANTASY
（ファンタジー）

美女が悪漢にさらわれた。野を越え、山を越え、ジャングルをぬけて、追いかける正義の味方。男と女の永遠のテーマをとりあげ、ハッピーエンドをめざす逃走ゲームの決定版！

LEISURE SYSTEM
株式会社 新日本企画
Shin Nihon Kikaku Corp.
〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号千代田ビル別館5階
TEL.(06)365-6621(代)　TELEX.5236785 SNKCO J

東京支店	東京都台東区浅草橋5-4-4 ジュエル秋葉原 〒111 ☎03（866）6175
仙台営業所	仙台市上杉6丁目1番12号 鈴木ビル1階 〒980 ☎0222（75）6071〜3
福岡営業所	福岡市博多区博多駅東3-3-16川清ビル304号 〒812 ☎092（471）8612〜3
むつ営業所	青森県むつ市新町12の4 〒035 ☎01752（2）7780
東大阪営業所	東大阪市吉田7-2-35 ホワイトシャトー1階 〒578 ☎0729（65）0533

新発売

ビバシリーズますます好調!!

ダイアモンド・ポーカー
DIAMOND POKER
DOUBLE-UP

ダブルアップ

TVポーカー、ゴールデンポーカーを
放ったボナンザがその実績をふまえて
ポーカーファンに贈る最高級品

セブンカード

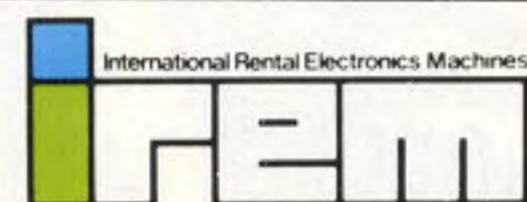
▽95−1878 ボナンザ製

各プレイヤーは同時に最高4回までダブルアップゲームに挑戦できます。

紙幣識別機付き!!

★アーダック社製紙幣識別機単体販売★
ARDAC BILL ACCEPTOR

総発売元　▽95−1664

ミクマ産業株式会社
大阪市都島区東野田町4-4-3 TEL(06)354−0223(代)

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

NSM／ローエン・グループとして7月1日付で

業務を統合、新態勢に

西ドイツ最大のメーカーであるローエン・オートマテン社（本社ライン州ビンゲン）では、系列会社であるNSMアパラーテバウ社（本社所在地は同じ）とともに今後NSM／LOEWENグループとして業務を統合するとともに、そのための経営陣を強化したと発表した。

NSM社とローエン社は一九五二年に設立された。五六年にはそれまでのブラウンシュバイク市から今のビンゲン市に移った。約三十年の間、この二社は国内ではもちろん、国際的にも発展を続けており、国際的な観点から見ても重要な位置を占めるに至っている。こうした成功の理由のひとつとして同社では、たえずその時代のマーケティング事情に合わせるべく調整を図ってきたことを挙げており、今回もそういう趣旨から機構改善を行なったとしている。

NSM社とローエン社の二つの姉妹会社に対して共同的経営を進めてきたのはハーバート・ナック、ユーリッヒ・シュルツ、ウィルヘルム・メンケの三氏（頭文字を合わせるとNSMとなる）であり、この三氏がたえずこの二社間の業務まで調整してきた。そこで今回この二社のマーケティング、販売、製造、財務、コントロールなど重要な部をそれぞれ結合（コンバイン）させ、NSM／LOEWENグループとして業務を統合することになった。また同時に、これで一九七九年以来計画中だった持株会社（ホールディング・カンパニー）形成の第一段階が終ったことになる。

ナック、シュルツ、メンケの三氏は、これまでの現場業務を手離すとともに、七月一日付でボート・オブ・ディレクター（普通は「重役会」だがこの場合「社長会」のよう）を構成し、また同社顧問弁護士であるメイヤーホッフ氏も「社長会」の統轄に当たることになった。この社長会のもとにそれぞれ次の各氏が重役として、統合された二社の業務に当たることになった。

ハインツ・ブデー氏＝財務担当専務（マネージング・ディレクター）兼重役会議長に就任。同氏はこれら二社の財務をすでに二十七年間も担当してきている。ヨアヘム・ホルツ氏＝マーケティング担当専務。六九年入社、マーケティングと販売で実績を挙げてきた。アーノルド・ニーズバント氏＝製造担当専務。二十五年にわたる職歴のうち最近の五年間はNSM社技術部長。R&D部担当。ジーンマック・プロトー氏＝販売担当専務。七九年以来ローエン・フランス社（本社パリ）の専務を務めてきた。国内のみならず輸出も担当する。

オットー・オベス氏＝コントロール担当専務。六七年以来の業績があり、最近まで姉妹会社シーベント社の重役を務めてきている。

ピエール・フォン・オールツェン氏＝外国担当取締役兼販売担当副専務。

ゲート・マテルン氏＝国内向け販売担当取締役。

以上の経営陣により、NSM／LOEWENグループが七月一日付で新たにスタートしたことになる。

なお同グループはビンゲン工場二十五周年を記念し、同地で盛大なパーティーを開いたが、地元住民からも祝福を受けるほどだったとされている。

NSM／LÖWEN GROUPの新経営陣

H.Nack

U.D.Schulze

W.Menke

H.Buder

J.Holz

A.Nieswand

J.M.Prouteau

写真上段３人はＮＳＭの頭文字となっている３共同社長。以下もすべて重役。名前の発音はとても難しく、本文中のような表記でよいかどうかといつも迷う、と本紙編集人はこぼしている。なおローエン社は正しくはリョーベン社（Öは唇を丸めて〔eː〕と発音し、WはVの音となる）とすべきだが慣例に従っておいた。

O.Obes

P.von Oertzer

G.Mattern

日本製TV機「メーデー」問題化

米国ウィリアムズ社が輸入業者相手に裁判へ

米国のウィリアムズ社（本社シカゴ、ストロール社長）ではこのほど、TVゲーム機「メーデー」を米国に輸入していた業者を相手どって裁判所に訴えたことを明らかにした。

同社によると、その経過は次のようになる。同社はさきほど、「メーデー」と呼ばれるTVゲーム機がキットないし完成品で、日本から米国へと輸入されていることを知った。そこで同社はこのTVゲーム機について綿密な調査をした後に、このTVゲームのゲーム性は同社TVゲーム機「ディフェンダー」のそれと本質的に類似性と同一性を持っている、との結論に達した。従って、さらに詳しく言うならば、「メーデー」は「ディフェンダー」における著作権登録済みのオーディオ・ビジュアルな効果ならびにソフトウェア・プログラムの権利を侵害しており、同社はこれらの権利を守るための行動をとるとともに、「メーデー」輸入の差し止めを求める法的手段に訴えることになった。

こうして同社は、日本から「メーデー」を輸入しているストラ・インポート社を相手どって、ロサンゼルスにある連邦地方裁判所に訴訟を起した、としている。

また同様の輸入業者についても法的行動を検討していること、さらにまた今回の訴訟内容については裁判だけでなく合衆国間税部にも行動を起していること——なども同社は明らかにした。なおTVゲーム機「メーデー」は、日本の某メーカー（ウイリアムズ社も公表していないので、本紙でもその名をとくに伏せる）が作ったもので、当のメーカーは「ディフェンダー」とはゲーム内容などで異なるため、コピーではないと主張している。もっとも、「メーデー」はメーカーによって日本では公表されてもいないのがこの話を多少わかりにくくさせている、と言える。

「メーデー」はさておき、ウィリアムズ社はTVゲーム機「ディフェンダー」に関して、米国、ヨーロッパ、その他世界中を舞台にそのコピー品の排除を進めてきていることは、よく知られているところである。こうしたコピー品には「ディフェンス」、「デフェンス・コマンド」、「アベンジャー」、あるいは他の名前のものがあったと同社では報告している。

ディストリビューターの催し通じ

TV機で福祉活動

米国エキシディ社

米国エキシディ社（本社カリフォルニア州サニーベール、ノア・アングリン社長）では、ディストリビューターを通じて社会福祉に貢献している。このうち最近の例は次のとおりだ。

ミシガン州デトロイト近効のリボニア市で、八月三十日、エンパイア・ディストリビューティング社の同地支社が主催して知恵遅れの人びとのための第三回チャリティー事業が行なわれ、エキシディ社は同社TVゲーム機「ファイアーワン」を提供、そのオペレーション収入を寄付した。この催しにはエキシディ社からアングリン社長、ジンター部長、カニンガム技師が出席した。

次に、ノース・カロライナ州シャーロット市で九月七日（レーバーデーの祝日）、当地のプラデー・ディストリビューティング社による、“筋ジストロフィー”患者のための基金づくりに、エキシディ社が寄付した。これは、以上の趣旨により小さなSC（ショッピングセンター）で催しが開かれ、これに「ファイアーワン」を提供したもの。

ジンター部長は「TVゲーム機は、筋ジストロフィーの人びとをはじめあらゆる人びとに役立つことができる点を知ってほしい。このことはメーカー、ディストリビューター、オペレーターを問わずできることであり、いくらコピーしてくれてもいいことである」と述べ、こういう機会を作ってくれたディストリビューターに感謝している。

19th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

電光点滅式と風営機

東京パブコ

出展方針　同社は常に新しい感覚でエンドユーザーの求めるニーズにこたえ、独自のノウハウを生かし決して他社のまねることのできないオリジナル製品の企画、開発を目的としており、また一貫してそれの侵害を断じて許さない姿勢をとってきている。愛され親しまれ末永く利用できる製品づくりを進めるため、関係各位の意見、希望を求めている。

出展内容　メダルゲーム機①「ギャロップエクストラ」テーブル型新製品、②「ギャロップスーパー6」テーブル型新製品、③「ダッシュ＆ゴー・マーク4」テーブル型、④「ダッシュ＆ゴー・マーク10」テーブル型、⑤「ビッグショット・TVスペシャル」テーブル型TV。

スロットマシン①「ニューポート」新製品、②「ポプキャット」新製品、③「ニューヨーカー」新製品、④「ゴールドスター」新製品、風営認定機、⑤「ジェミニ」風営認定機、⑥「ポプキャット」風営認定申請中。

⑦「ホッパーユニット」、⑧「リールユニット」、そのほかメカニック部品各種。

大型機から小型まで

東洋娯楽機

出展方針　同社は創業以来五十年「ゆうえんちのトーゴ」として、豊富な経験とたゆまざる技術の研さんによって、常にお客のニーズにこたえるべく開発機の出品に努めてきており、今回の出品機についても自信をもって薦めることができるものを出品していく。

出展内容　大型乗物機①「クレージーマウス」＝四人乗り単独車両を"気ちがいネズミ"のように走り回らせるもので、コースは宙返りを含むローラーコースターとなっており、世界初の本格的なミニループコースター、コース模型と車両実物を展示。②「ボンボン」＝中に入って遊ぶエアーアクション遊具。

このほか機種名は未定だが、中型乗物機の新製品を数台とアーケードゲーム機の新製品数台を出品予定。

クレージーマウス

ゲーム用メダル中心

トーケン

出展方針　創立二十周年を迎える同社では同社の設備と技術をもってたえず品質の向上に努めたいとし、業界の発展とともに今後とも「小さな主役」でありたいと願っている。

出展内容　①メダルゲーム機用各種メダル、②風営機アレンジボール用メダル、③風営機オリンピアマシン用メダル、④メダル貸出機用のメダル（メダルで使用するゴルフマシン、バッティングマシン、パーキングマシンなど）。⑤各種販売用キーホルダーなど。

TV機、乗物機充実

ナムコ

出展方針　今回はスペースTVゲーム機「ギャラガ」を中心に、人気まんがキャラクターを扱った乗物機や、スポーツ感覚をとり入れたゲームマシン、さらに情緒型ロボットなど、ユニークで幅広い機種をとりそろえて出品。

出展内容　TVゲーム機①「ギャラガ」テーブル型、アップライト、本格的スペース物として「ギャラクシアン」をしのぐといわれるもの。アーケードゲーム機②「ノックダウン」＝スポーツ感覚のエレメカマシン、③「おかしの大作戦」＝おかしのデザインを配したユニークなもの。

定置型乗物機④「Dr.スランプアラレちゃん」＝子供だけでなく、ヤングから主婦にまで人気のあるまんが「ドクタースランプアラレちゃん」を忠実に再現、安全なFRPボディ。

プライズマシン⑤「大放出」＝パチンコを型どったもの。シュミレーションマシン⑥「ゴルフ練習機」＝ゴルフのパター練習用。

ロボット⑦マイクロマウス「ニャムコ」、⑧「ピユータン」＝コンピューターのロボット、⑨「スタンプロボット」、⑩「たのきんロボット」＝ラジコンで操作する定置型。

その他アーケードゲーム機⑪「山登りゲーム」、「おしゃべりオーム」。

安全な定置型を強調

日興精機

出展方針　同社では、オペレーターの立場に立ち、安全性はもちろん設置スペースを十分に考慮した乗物機を供給することに専念しており、大人にも子どもにも喜こんでもらえるものを、と考え出展する方針。

出展内容　すべて定置式乗物機。

①「スーパーカー・ランボルギーニ」二人用、新製品。

②「宇宙船」二人用、アップダウン式、電子音を内蔵。

③「SL D51」二人用、回転式。よくなじまれている汽車。

出展内容 50音順

19th Amusement Mashine Show

カラオケ専業前面に

日光堂

出展方針　音楽を通じて社会に奉仕する――を社是とする同社は常に創意工夫を心がけ、カラオケ業界の責任企業として優秀商品の提供を約束しており、今回のショーにはその集大成としてIC技術の粋を集めた「ハイキャッスル・K3600型」のほか、新しく開発した商品を含め数多く出品し、鑑賞準備などを整えスタッフ一同が張り切って待っている、としている。

出展内容　カラオケ①「High Castle（ハイキャッスル）K3600・R型」＝業務用の新製品②「KJ576・W型」③「KJ576・R型」＝業務用、④「ダックス8」＝家庭用。

このほか⑤各社カラオケテープ八曲・四曲用、計三千本、⑥ミニエイトテープ、⑦音響機器一式など。

硬貨用システム紹介

日本コインコ

出展方針　来年度の新五百円硬貨の発行に伴ない、常にオペレーター各位の要望に対し満足を得られる製品を供給する態勢でいる。

出展内容　セレクター①「N100シリーズ」＝十円、五十円、百円、五百円硬貨用。②「USタイプ」＝二十五セントも可能、③「N200シリーズ」＝十円、五十円、百円、五百円硬貨用、④「NS100シリーズ」＝メダル用。

紙幣識別機⑤「ビルバリデーター」、硬貨両替機⑥「CSシリーズ」、ブラケット⑦「Cチャンネルシリーズ」＝「N100シリーズ」への取付け専用。

メルヘン調バッテリーカー強調

日邦産業

出展方針　昨年に続いて出品するポータブルファンハウスはメルヘン調のデザインで、日本では初めてのもの。これは遊園地の目玉商品として、また各種イベントの企画商品として利用できる。さらに二人乗りバッテリーカーの新製品「宇宙カー」は、従来のイメージを破った新しいデザインのものとしている。

出展内容　大型遊戯機①「KLAZY KLOWN（クレージー・クラウン）」＝米国ファンフライト社製、四十フィートコンテナ車にセットしたポータブルファンハウス。

エンジン付きゴーカート（一人乗り）②「FX―10」、③「RX―20」、④「10―S」、⑤「20―S」。②と③はデラックスタイプ、④と⑤はスタンダードタイプ。

小型乗物機⑥「宇宙カー」バッテリーカー、二人乗り、⑦「SL」定置式乗物機、⑧「スポーツカー」定置式乗物機。

なお同社小間に「バッテリー相談コーナー」と「フリスビー相談コーナー」（遊園施設のひとつとしてフリスビーの導入を図る）とを設け、その専門業者が相談を担当することになっている。

TV機を充実、発表

日本物産

出展方針　今年創立十周年を迎えた同社は、日ごろの愛顧にこたえるべく、今回のショーにおいては同社の企画力、開発力を結集し顧客各位に満足を得てもらえる製品を自信をもって展示できると確信。

出展内容　TVゲーム機①「フリスキートム」テーブル型、アップライト、チャームレディーをめぐって繰り広げられるトムと五匹のネズミとのコミカルな活劇というゲーム内容の新製品、②「五目ならべ」テーブル型、文字どおり五目ならべをテーマとしたもので、プレイヤーがコンピューターと対戦する新製品、③「ムーンシャトル」テーブル型、アップライト、宇宙戦争がテーマ、④「対局マージャン」テーブル型、麻雀ゲーム、このほかTVゲーム機数機種。

フリスキートム

省エネ乗物機を展開

日本娯楽機

出展方針　省エネ・モーターの採用でバッテリー交換回数が減り、メンテナンスが非常に楽になったと好評の同社"キディ・カーシリーズ"に、新しく「ベンチシート式二人用カー」が加わっている。これまでの同型機種とは一味違ったデザイン、取扱い易い機構を取入れた新製品として出品する予定。展示会場で試乗のうえ、批評をいただきたい――としている。

出展内容　節電型キディ・カー①「こども消防車」＝軽くて切れのよいハンドル機構、パトライトが点滅し、サイレンを鳴らして走り回る、②「幼稚園バス」＝子供たちになじみ深いもの。①②は"ベンチシート型二人用カーシリーズ"でともに新製品。

また従来の"二人用二両連結シリーズ"として③「キャンピングカー」、④「ブルートレイン」、"一人用国電シリーズ"では⑤「新幹線ひかり号」、⑥「エル特急」。

バッテリー式バンパーカー⑦「ランドスキッパー」。

こども消防車

19th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

国際性あるTV機に

任天堂レジャーシステム

出展方針　同社は国際市場のニーズに合わせて常に新製品の開発に最大限の努力をしてきているが、今回のショーにも次代のビデオゲームと言える新製品を展示する。いまや日本のビデオゲームはアイデア、技術ともに国際マーケットをリードする立場にあり、同社もその流れにそって業界発展の一助をと、責任ある姿勢を打ち出していく方針。

出展内容　TVゲーム機①機種名未定の新製品一機種、すばらしい映像技術により画期的な表現を披露、②「スカイスキッパー」14ｲﾝテーブル型、20ｲﾝテーブル型、20ｲﾝアップライト、ミニアップライト、コミカルなアニメーションタッチのゲーム、③「ドンキーコング」14ｲﾝテーブル型、アップライト、ミニアップライト。

TV機、メダル機など

ベンドジャパン

出展方針　全国各地のオペレーター、末端ユーザーのニーズに応えるべく、それぞれの地域性に合わせたインカムアップを重視した機種を創業十八年のプロの目で厳選し、展示する。今後も今回の出品機種に加えて、新たな商品をいち早く、皆さまに提供できるようにしていく意向。

出展内容　テーブル型TVゲーム機①「フリスキートム」＝日本物産製、トムといたずらネズミのコミカルなゲーム、②「プロゴルフ」＝データイースト製、実際のゴルフにでき得る限り近づけた楽しいゲーム、③「スカイスキッパー」＝任天堂製、夢あるメルヘンの世界へ飛ぶ豆ヒコーキ。

メダルゲーム機④「キングダービー」14ｲﾝ、20ｲﾝテーブル型、アップライト、辰巳電子製、鮮明な画面にリアルな臨場感を出した興奮の名機、⑤「ラッキーカード」＝八千代電器製、ポーカーゲームのニュータイプ、⑥「ダークホース」＝同社製品、ロタミントと競馬を組み合わせたもの。⑦「ズーム8DX」＝高砂電器製、タテ型ズーム8のテーブルタイプ、⑧「テーブルサンバ」＝高砂電器製、電光点滅と回転盤によるもの、⑨「ビッグショットII」＝高砂電器製、スタンド型ズーム8の最新鋭機、⑩その他メダルゲーム機数種。

アーケードと自販機

半田機械器具

出展方針　ショー効果、ディスプレイ効果を十分に期待できる最新ゲームマシン、ベンダーを出品する。最新のマシン高度なメカニズムを心いくまで見てもらう意向。

出展内容　アーケードゲーム機①「フロッグハンター」、②「アームレスリング」。娯楽性のある自販機として③「コットンキャンデー」＝綿菓子機。④「ファンキー・マルーン」＝風船機。⑤「リトル・ファンキー」＝手動式風船ふくらませ機。

日本支社の位置で米国製品

バリージャパン

出展方針　同社は米国バリー社およびミッドウェー社の日本におけるソウルインポーターとして、日本市場での業務の充実を図っていくという方針。

出展内容　TVゲーム機①「オメガレース」アップライト、ミッドウェー社製、宇宙戦争をゲーム内容としたもの、②「ウィザード・オブ・ウォー」アップライト、ミッドウェー社製、迷路状の画面でコミカルなゲーム。フリッパー③「メドーサ」バリー社製、④「エイトボールDX」バリー社製。スロットマシン⑤「モデル1202」バリー社製。

ウィザード・オブ・ウォー

本格メダル機を発表

バーリーサービス

出展方針　例年以上に今年の主力は米国バリー社製品とし、特に日本に向けてシカゴが精力を傾けた新製品を三機種含め国内マーケットに最も適した機種を選定して出品。同社のシェアー率アップのため改めてアクションを起こすべく期待したいとしている。

出展内容　スロットマシン①「ボーナスライン」メーター付で透明ボディ、②「スーパーコンチネンタルI型」＝透明ボディ、③「スーパーボーナスライン（新型）」、④「ダーラープログレッシブ（新型）」。カードビンゴマシン⑤「ミシシッピー・ショーボード（新型）」。

海外指向でTV重点

豊栄産業

出展方針　昨年以来、海外マーケット指向を強めている同社では、今回新製品「ジャンプ・バグ」を中心に、各種TVゲームを打ち出す予定だ。

同社では、詳しい内容などは当日のショー会場で披露する、それらの出品機は必らず国内のオペレーターにも満足できるものだろう――としている。

出展内容　TVゲーム機「JUNP BUG（ジャンプ・バグ）」テーブル型、アップライト＝賞金をピックアップする〝車〟と、それを妨害する〝ビル〟や〝山〟や〝ピラミッド〟や〝海中〟などが登場する。敵との戦いは迫力ある〝空中戦〟でその幕を閉じる。ストーリー性のある新製品。②「コンピュ・ポーカー」＝メダルゲーム機。

19th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

二人用木馬など新展開

ホープ

出展方針　今年はよりコンパクトな〝二人乗り木馬シリーズ〟を始めとし、数々のユニークな乗り物を用意し、効果的なロケーションづくりのために役立ちたいとの方針。

出展内容　レール走行式乗物機①「新幹線ひかり号」、②「ロケット号」、〝豆汽車シリーズ〟。

定置式乗物機③「ヘリコプター」、④「特急つばさ」、⑤「トラック」、⑥「ジャンボジェット」、いずれも〝二人乗り木馬シリーズ〟で従来よりも非常にコンパクトになっているのが特徴。

定置回転式乗物機は、⑦「ジャンボゴリラ」＝二台の大小のヘリコプターが傾きながらかわいいゴリラを中心にして回るもの。⑧「メルヘンボート」＝豪華な塔のまわりを白鳥の形をしたボートが回転し、鏡に映るクリスタルランプがメルヘンチックな気分を盛りあげる回転ボートの豪華版。

バッテリーカーでは⑨「ペンギン」＝愛らしいペンギンがユーモラスにヨチヨチ歩く、〝歩くバッテリーカーシリーズ〟の第二弾、⑩「アニマルバス」＝幼稚園バスを題材にしたもの。

消防車　ヘリコプター　ペンギン

「ダイアモンドポーカー」発表

ボナンザ

出展方針　同社は業界における紙幣識別器の需要が認識される時期に至ったという観点に立ち、アーダック NOTE ACCEPT-ORSの宣伝に力を入れるとともに、他社とどこか異なる同社独自の製品のみを取り扱う方針。

出展内容　アーダック社紙幣識別器①「モデルTNT JN―1000」＝押込式、千円札用で九百枚収納可能、②「モデルCAT JN―1500」＝巻取式、千円札（九百五十枚収納）と五百円札（二百五十枚収納）の両用。

紙幣両替機③日本用、④香港用、⑤台湾用、⑥韓国用。

TVメダルゲーム機⑦「ゴールデンポーカーMKII」、⑧「ダイアモンドポーカー」、⑨「ミニボーイ」。その他新製品。

自動販売機⑩「トレゾールボァトMKIII」、⑪「ラッキーエッグマシン」。

本格大型機など総合展開

ミゼッティ

出展方針　同社では日ごろから〝指をくわえて見る楽しみ〟〝食べたあとの後味のよい〟ライドを提供すべく努力しており、その成果を披露する。展示機種については、子ども心にスピード感を覚えるスポーツタイプをそろえて出品する予定。

出展内容　大型乗物機①「レインジャー」、②「パイラット」、③「トロイカ」、④「エンタープライズ」、⑤「UFO」、⑥「スウィングアラウンド」、⑦「トライスター」、⑧「ダブルループ」、⑨「コークスクリュー」、⑩「ミュージックエキスプレス」など約三十機種をパネルおよびスライドで紹介。

小型乗物機ではバッテリーカー⑪「ポルシェ」、⑫「フォーミュラー」、⑬「サイドカー」、⑭「オートバイ（コンコルド）」、⑮「スポーツカー」一人乗り、⑯「スポーツカー」二人乗りを実物展示。なお同社取扱い製品の全機種のカタログを配布する。

サイドカー

ポルシェ

スポーツカー

ユニーク乗物を追求

真砂工業

出展方針　夢とメルヘンを追求し、新しいものを開発していくという同社の姿勢を強調。

出展内容　乗物機①スクランブル」＝支柱からアームが三本伸び、その先にゴンドラがついており、複雑な動きで回転する三十六人乗り中型乗物機の新製品。②「スーパートレイン」実物展示、③「カメ」＝亀の動作に似た動きをするバッテリーカーで新製品。④「尺取虫」＝従来機とその小型化した新製品の二種類、⑤「ソーラーボーイ」＝太陽電池式バッテリーカー。

19th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

TVメダル機中心に

ミクマ産業

出展方針 同社はメーカーとオペレーターの方々を結び合わせる役目を日々考え、TVゲーム機およびメダルゲーム機を販売しており、すぐれた商品をより安くより早くそしてオペレーターのみなさんに喜んでもらえるものを出品したいとの意向。

出展内容 メダルゲーム機①「ダイヤモンドポーカー（セブンカード）」、ボナンザ製、新製品。②「ビバ・ダブルアップ」テーブル型、太平技研製③「ビバ・スーパーコンチ」アップライト、太平技研製、④「ダービー・グランプリ」、フジスタ―製。

TVゲーム機⑤「ザ・ヤキュウケン」、大森電気製、新製品。カラオケ⑥「スィングスター」太東商事製。

新しい大型・小型機

岡本製作所 明昌特殊産業

出展方針 明昌特殊産業では時間的・スペース的な制約により部分的な展示しかできないのが残念としながらも、日本で初めてのぶらさがりジェットコースターは大へん反響を呼ぶと予測し、これを狙い目として展示する。系列会社の岡本製作所は、主に小型アーケードゲーム機の販売の窓口を担当する予定。

出展内容 大型遊園施設①「ペダルボート」＝池に浮かべたボートのペダルを踏んで駆動させると、船底にある水車が回転して前進する省エネボート。②「ハンググライダー（仮称）」＝今までのレール上を走るコースターと違い、車体がちょうどこうもりが木の枝にぶらさがっている状態になる。ぶらさがりなので横ゆれも加わりスリルも倍加する。これはスペースのつごう上、実物の模型を出品する。③「スカイジェット」、④「ゴーカート」、⑤その他、ビデオプロジェクターにより製品紹介、併せてパネル写真の展示を行なう。

小型ではアーケードゲーム機⑥「綱引き」＝ボタン操作によって行なう。一人の場合機械と対戦、二人で競い合うこともできる新製品。⑦「あっちむいてポン」。⑧「光線銃アラモ」＝昨年出品したものを小型化した二丁銃セットのガンゲーム機、新製品。⑨小型定置型乗物機「アポロスターX」、占い機⑩「クリスタル占い」、⑪「おみくじ機」。

光線銃アラモ

ファミリーに重点置き

友栄

出展方針 同社では、永年にわたるオペレーターの経験を生かし、ファミリーで楽しく遊べる製品の開発を目指しているが、今回新型機を二機種加え、オペレーターの方々の期待に応えられるとの考え。

出展内容 アーケードゲーム機①「紅白ゲーム」＝パチンコタイプのゲーム機。盤面には赤組と白組の各ポケットが交互に並んで、開閉しており最初に選んだ組の方へ一定数以上玉が入ると景品が出る。新製品。②「どうぶつえん」＝ボールを盤面上方の羽根から、動物のターゲットをねらいうまく落下させる。全部通過させるか、中心の回転ポケットから動物園入口に入れると景品がでる、新製品。

その他、従来より好評の製品③「ドレミファゲーム」、④「たまあげゲーム」など。

紅白ゲーム

どうぶつえん

占い機、TV周辺部品

ユニエンタープライズ

出展方針 同社では取扱い商品の豊富さを充分理解してもらい、顧客各位が満足する製品を展示する方針。

出展内容 ①「バイオリズムマシーン」＝生年月日で、一カ月でも一年間でも知りたい期間のバイオリズムがわかるという占い機機、新製品。②TVゲーム機、新発売品を含む七機種。③TVゲーム機の関連商品"モニター"、"レバー"、"パワーサプライ"、"ボディ（ミニ筐体、ミニアップライト）"など。

本格TV機、風営機

ユニバーサル

出展方針 加速度的に多様化、複雑化、感覚化していく"遊び"に関するプレイヤーの要求に対して、同社は今まで蓄積してきたノウハウとともに市場ニーズの先取りによって完成度の高い時代の先端をいく商品を、提供していく考えで出展する。

また、今話題の小型軽量風営機スロット「アメリカーナ」なども展示する予定。

19th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

出展内容 TVゲーム機①「COSMIC AVENGER（コスミック・アベンジャー）」テーブル型、アップライト＝宇宙船"ベンジャー"のスピードと方向を操作し、ファイアーボタンと爆弾ボタンで行く手をはばむ敵をやっつけながら前進し、最後に敵の秘密基地を破壊するというゲーム内容、②「LADY BUG（レディ・バグ）」テーブル型、アップライト、新製品、③「SNAP JACK（スナップ・ジャック）」テーブル型、アップライト、新製品、④「ファンタスティック・ボエジー」テーブル型、アップライト、新製品。

プライズマシンでは⑤「リフレクター」、新製品。

メダルゲーム機ではスロットマシン⑥「ゴールド・ライン」、⑦「コンチネンタル・マーク5」。

風営認定機種⑧「アメリカーナ」、⑨「スーパー・トロピカーナ」、いずれも回胴式風営機で、「アメリカーナ」はとくにパチンコ機サイズなので注目されているもの。

コナミ工業が出展代行

レジャック

出展方針 同社は最近までコナミ工業製品の総発売元であり、コナミ工業製品を出品してきたが、今回はコナミ工業の協力を得て出展することになり、実際、小間ではコナミ工業の社員が出展代行に当たる予定。

従来のメダルゲーム機二機種に加え、新製品を一機種、ほか自動販売機などを出品する。

出展内容 メダルゲーム機①「ピカデリーサーカス」、②「ジャンケンゲーム」、③新製品を一機種出品予定。

④自動販売機（ジュース）を一機種など。

テーブルゲーム中心

レスター

出展方針 同社は「お客様に夢と楽しさを！」をモットーに開発を続けてきており、今回のショーでは、その中からオペレーターに喜んでもらえるような機械を選んで出品する。

出展内容 メダルゲーム機①「テーブルアレンジ」＝テーブル型、アレンジボールの面白さをテーブルにセットした新製品、②「ルーレッター777」＝テーブル型、ルーレットと"フィーバー"がドッキングした新製品、③「ルーレッターツイン」＝テーブル型、ルーレット式。

自動販売機④「チャンスマシーン」＝大型ロケーション向き、⑤「玩具自動販売機」子ども用。

TV機用電子部品供給

レジャートロン

出展方針 同社は創業以来、TVゲーム用の電子部品および機構部品を販売してきており、今回初めてAMショーに出展することになった。今後も業界のニーズに合った部品供給に努めていくとしている。

出展内容 TVゲーム用CKDキット①TVモニター（14インチカラーモニター、20インチカラーモニター、白黒XYモニター、カラーXYモニター）、②パワーサプライ、③トランス、④レバー、⑤キャビネットその他機構部品。

電子部品⑥PROM、⑦RAM、⑧CPU、⑨TTL、その他。

マイクロコンピューター⑩日立ベーシックマスター「レベル3」。

カラオケと各種TV

ロジテック

出展方針 同社は娯楽機器の企画、設計、製造、販売を通して市場の健全な発展と安定向上に寄与すべく、環境に即応した製品の開発に全力をあげている。今年は出展規模を拡大し、TVゲーム機およびカラオケジュークなど展示製品のすべてにオリジナリティーを発揮し、トータルなニーズにこたえるべく努力する—としている。

出展内容 カラオケジューク①「MODEL KJ-310」カセットデッキも自動選曲、②「MODEL KJ-312」トリプルデッキ、③「MODEL KJ-201」シンプルパワーデッキ、④「MODEL KJ-101」ポータブルサイズ。

TVゲーム機⑤「テラスキーザー」テーブル型、アップライト、⑥「スーパーゴルフ」テーブル型、アップライト、⑦「アストロゲーター」テーブル型、アップライト。

ポートピア81総決算

「企業博」「我慢博」と言われても 1,610万人もの入場者数

ポートピア81会場の全景。４年後には新しい文化都市に生まれ変わることになっている

神戸の人工島・ポートアイランドの完成を記念して三月二十日から開かれていた神戸ポートアイランド博覧会（ポートピア81）が九月十五日夕、その幕を閉じ、地方博としては空前の大盛況となった。会場には内外の三十二のパビリオンが参加。百八十日間にわたった会期中に訪れた人は、入場者予測を何度も変更したにもかかわらず、開幕直前の予想を三百万人も上回る千六百万人余、日本の人口の七分の一に達した。「新しい海の文化都市の創造」をメーンテーマに掲げての博覧会だったが、"行列博"とか"企業博"などの異名をとり、その設計および計画性、また強く押し出された企業色を指摘する声も多かった。ともかく興行としては大成功を収めたポートピア81を、ここで総括的に振り返ってみた。

8時間待ちは当然との"常識"

会期内の全入場者は、博覧会協会発表によると千六百十万二千七百五十二人。ゴールデンウィークの五月四日、同協会は初めて入場制限したが、同協会の宮岡事務局長は「南公園はまだ余裕がある」と発言し、パビリオンのない所にも客を押し込み、入場者増加に全力をあげた協会の体質を象徴した言葉として問題となる。各パビリオンには長蛇の列ができ、どこも見ないまま帰る人も出て"行列博"と呼ばれた。この状態は八月中旬からも閉幕までずっと続く。一日の入場者が最高を記録した九月六日には二十六万八千百三十八人の入場者となり、開場後しばらくして「今から並んでも見られません」と係員が絶叫。最終日の十五日には開場前に徹夜組を含む四万人が列をなし、入場とともになだれ込んだ人波に改札口三つが壊され、けが人も出るほどのフィーバーぶりを示した。

各パビリオンも予想以上の見物客を迎え、どの館長も「大成功で出展の意義は十分」と満足げ。とくにダイエーパビリオンは会期中常に行列ができ、毎朝開門と同時に同館に殺倒する姿は"ポートピアマラソン"と名付けられたほどで、九月六日には最長の八時間待ちとなったが、観覧時間は十九分間。そのほかのパビリオンでも映像関係を中心に数時間待ちが多くなり、"我慢博"とも呼ばれた。このため会場設計と入場者予測の甘さが問題となった。

一方で同博覧会は、コーヒーカップ型パビリオンのUCC館を筆頭に各民間企業出展のパビリオンの形はPR活動そのもので、"宣伝博""企業博"との皮肉も聞かれた。それとともに外見の立派さに比べると展示はお粗末という声も多かった。ともかく各館ともマスコミに何回も一般ニュースとして無料で紹介されたことなどから、それを宣伝費に換算すると出展費用くらい取り返せているとしている。同博覧会では「企業色を出せたかどうかに尽きる」と言い切る館長もいた。

高価なみやげもの投げ売り

また会場内には百九十三店の売店や食堂が営業し、ほとんどの店が黒字経営となった。一日にコーラ千三百杯をさばいた自動販売機、期間中約三百万個売れたハンバーガーなどその数字はケタはずれである。さらに各パビリオンは売店を併設したが、会期中の運営費がみやげ品販売で出たというパビリオンもあるほどで、"商売博"との異名もとった。

最終日の会場内の売店は"たたき売り"場に模様替えをした。例えば帽子半額、記念メダル二個で百円、キーホルダーなどはオール百円、幕の内弁当四百円引きといったぐあい。またワッペンやレコードを無料サービスしたパビリオンもあった。つまり売れ残り商品が相当あったということだ。

博覧会協会営業部の調べでは会期中の売上総額は二百八十億円、うち二十億円以上が納付金として協会に入る。ちなみに博覧会の収入は三百二十億円で、計画を六十億円も上回る大黒字。同協会の宮崎会長（神戸市長）は「余剰金で記念財団を設立し国際交流や文化行事を行うことで市民に還元したい」と公式に発表。

観客集めの功労者、「ロンロン」と「サイサイ」

リース・パンダも集客に一役

各出展企業の激しい宣伝活動をよそに、会場内で最も人を集めたのがパンダ。一千百万人が見学したというから、ポートピア81の最大の客寄せになったことは確かで、博覧会大成功の主役を務めたと言える。しかしパンダにしてみれば至れり尽くせりの待遇はよかったが、毎週土曜に花火が打ち上げられるたびに室内を逃げ回り、また見物客のカメラのフラッシュ攻勢で前足を目に当てて寝る習慣がついてしまい迷惑したようだ。一時は食欲不振と睡眠不足に陥ったが、やっと解放されて九月十七日、中国の天津動物園へ元気に帰国。

神戸市の作戦"人海戦術"

観客の四五%を運んだポートライナーは、相次ぐトラブルにもかかわらず一応主力輸送機関の務めを果たした。会期中は一日平均二百七十本、ピーク時二百九十九本、一日最高二十二万三千百人を運び、延べ二千万人以上が利用。運賃収入も予想より三割増の約二十一億円となった。しかし当初は自動運転システムでさばける見込みだったが、連休や夏休みに予想外の人出となり、一日にアルバイト百二十人、ガードマン八十人を動員し結局は人海戦術でさばくことになり思わぬ出費。

ポートピアランドは装いも新たに再オープン。遊戯料金は前と同じだが、入場は有料。

パビリオン、展示品のゆくえは

閉会式は最終日の十五日午後六時から国際広場で行なわれ、招待客や関係者約二千人が出席。宮崎市長が「博覧会を契機に神戸を多くの人に見てもらい、今後の郷土の発展に大きな力となるものと確信する」とあいさつしたあと、各館ごとに閉幕パーティーが開かれた。

パビリオン群はほとんどが閉幕翌日の十六日から、総額約二十億円をかけて解体、撤去作業を開始。これに先だって全国各自治体は展示品の誘致合戦を繰り広げてきたが、各出展企業が持ち帰る展示品が多く、各自治体にとって戦果はいまひとつの感じ。こうした中で神戸市が芙蓉館のジャイアントセコイア、IBM館の遣唐使船を手に入れ、ハートピアのリズムロボットは会場近くの同市立小学校へ贈られるほか、西脇市が川鉄館のフーコーの振り子を手中にした。また関電展示物の多くは長野県大町市の科学館に、大阪ガス館はそのまま同社が堺市に開設予定の「ガス科学館」に、サントリー館のアニメ噴水は来年の北海道博に出展、ダイエー館のオムニマックスはカナダに送り返される。恒久施設を除く施設は、会場敷地を神戸市に返還する十一月十五日までにすべて撤去されてしまう。

神戸の新しい顔になる跡地

その跡地だが、残される三パビリオンについては神戸館と神戸プラネタリウム館が増改築され神戸市立青少年科学館になり、五十八年秋にオープンするが、プラネタリウム館だけ来年五月に開館予定。もう一つはUCC館で、同館は一度取り壊し再度円形ビルを建てコーヒー博物館にする。

パビリオン群のある東会場一帯はファッションタウンになり、衣料や製菓関係の企業が進出予定。その中には「ファッションアベニュー」や世界の買い物、味が楽しめる「エキゾチックタウン」などのゾーンができる。西会場部分では、屋内催し場とされていたポートアイランドスポーツセンターが本来のプールとアイススケート場として、十一月一日オープン。その東側に総合体育館も建設される。会場北側部分は高層住宅地となり、入居の始まっている住宅群と合わせ五十九年には六千五百戸、二万人の住宅ゾーンが生まれる。

遊園地の西隣りにある南公園もそのまま残され、家族連れの憩いの場となる。

パビリオン中最も人気を集め、常に長蛇の列をなしたダイエー館の映像

遊園地は10月再びオープン

南側では遊園地のポートピアランドと南公園がレジャーゾーンとしてそのまま残る。ポートピアランドも会期中、大型絶叫マシンを中心に大変なにぎわいを見せた。同園は博覧会会場の一部として運営されたため、会期中入場者は一応博覧会入場者と同数で一千六百万人となり、営業総収入は約五十億円。博覧会閉幕後、九月いっぱいは名物のダブルループコースターなどを点検、修理、改装のため休園し、十月一日から装いも新たに再オープン。入場料は会期中無料だったが、十月一日からは八百円となる。なお再オープンの前日には同園内で前夜祭を開催。

このようにしてポートアイランドは六十年ごろに"海上文化都市"としての形をすべて整える。

さらに「文化都市」求めて

ポートピア81が興行として大成功となった要因は関係者によると、自分のつくった島の完成を自分の手で祝うという大義名文があり、国庫補助も市税収入の持ち出しもなしで反対の声がなかったこと、立地条件がよく、万国博、海洋博、神戸博と時期的タイミングもよかったこと、マスコミやイベント待ちの旅行業者の関心を引きつけたことなどを挙げる。

一方、入場者の側では同協会の入場者意識調査によると、開幕当初三六%が「すばらしい」と答えた印象が調査のたびに下降し、終わりごろは二一・六%までダウン。"海の文化都市"がテーマの博覧会だったが、"行列博、商売博となり、ある人気館の館長は「客を大切にする心が協会になかった。心のない文化はあり得ない」と語り、またある館長は「神戸市は当初から黒字を狙っていたが、私が神戸市民ならそんな市への税金支払いは拒否する」として、神戸市の動員主義を指摘し新しい文化都市の行方に疑問を投げかける声も聞かれた。

話題のマシン

米国スターン社、ウィリアムズ社製フリッパー

マルチレベルで

セガ社から「スプリットセコンド」など２機種

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）から米国スターン社製フリッパー「スプリットセコンド」と米国ウィリアムズ社製フリッパー「ファラオ」が発売される。

「スプリットセコンド」はスターン社バイレベル方式の第二弾で、サーカスの世界をテーマとしたワイドフリッパー。

ボールは二階のリリースイングレーンにストックされ、二ボールたまった時にSPLIT SECONDと点灯させるか、一階のトンネルレーン（セコンドレーン）にボールを通すとリリース・オール・キャプティブ・ボールのランプがつき、ここにボールを通すと三ボールプレイとなる。このほかエキストラ、スペシャルのチャンスがあり、ボーナス倍率は十五倍まで。ボーナスボールもある。ゲーム中にしゃべる。定価未定。

スプリット・セコンド

次に「ファラオ」だが、これはウィリアムズ社マルチレベル方式の第三弾。古代エジプト・ファラオ王の宝さがしをテーマとしたもので、フリッパーが二つある。同社従来機の特徴のマルチボール、マグナセーブ、ボーナスボールなどにさらに新しいフィーチャーが加わっている。

特定レーンにボールを入れると一定点数が別に表示されカウントダウンしていき、その間にキッカーホールにボールを入れることなどによりその時の表示点数がスコアに加算。アウトレーンの?ランプ点灯中にボールを通すとミステリー得点。一階HIDDENレーンからボールは自動的に二階へ。ゲーム中しゃべる。

定価未定。

ファラオ

「レッドタンク」に続く

プロ用が登場

シグマから「R2Dタンク」

シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）から同社「レッドタンク」に続くTVゲーム機「R2Dタンク」がこのほど新発売となる。

「レッドタンク」は四方向レバーと発射ボタンで、敵のタンクを迎撃しながら戦車を進め、ドットを消していくもの。「R2Dタンク」はこの「レッドタンク」を発展させたもので、異なる点は次のとおり。

①同一パターン内でタイム経過に伴ない敵タンクのスピードが早くなってくる、②同一パターンでレッドタンク八台やっつけるごとに一度一台増える（三台まで）、③パターンが進むにつれ、地雷の数が増えてくる、④保有できる砲弾は一個まで（前回三個）――と一段とゲーム内容が難しくなった。プロ用と言える。

定価アップライト五十八万円、ミニアップ三十九万円、20インチテーブル四十八万円、14インチテーブル四十四万円、基板セット十二万円。

R2Dタンク

木馬で動物村

朝日エンジニアと伊コーエル社が

朝日エンジニアリング㈱（本社大阪、佐原十郎社長）から定置式乗物機シリーズ"動物村"が発売される。

これは木の周りに動物の形の乗物機を配したもので、擬木と台座がセットになっている（ハーフセット、単品販売も可能）。

動物の種類は同社製六種（パンダ、バンビ、ヒヨコ、ラクダ、ウマ、イヌ）に加え、イタリア・コーエルキディライド社製の三種（ゾウ、パンサー、ウィーンの馬）の九種類。六曲の童謡のメロディーが次々に流れる。

定価未定。

ウマ

パンダ

ウィーンの馬

オペレーターのための電気の広場

ABCからマイコンまで

連載第1回

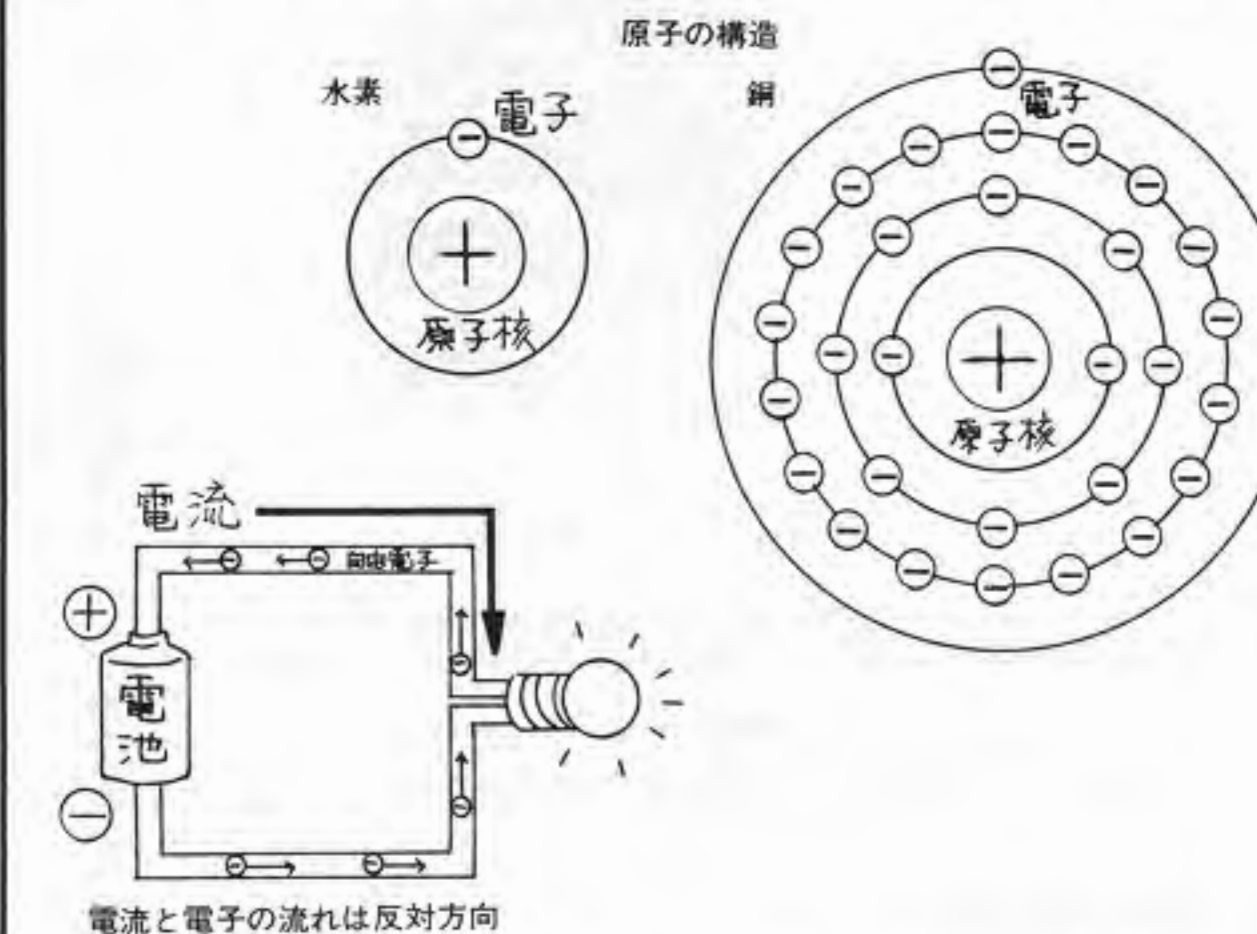
"電気"を考える

世はまさに「マイコン時代」。マイコンの四文字に出会わない日はないと言ってもいいくらいのブームだ。マイコンという言葉は、もともとはマイクロ・コンピュータの略で、手のひらに乗るくらいの小さなシリコン片の上にコンピュータの基本的な機能をすべて詰め込んだものである。今では個人用のパーソナル・コンピュータの中央処理装置はもちろんのこと、ミシンやクーラー、自動車などにも内蔵されている。ゲームマシンを取り扱っている人でも、マイコンを知らなければ生き残れない時代になってきた。というのは、今やゲームマシンの主流であるTVゲーム機もその実体はマイコンであるからだ。

エレメカ機なら多少の故障は自分で修理したような人も、TVゲーム機になってからはさっぱり中味がわからずに手も足も出ないといった人が多い。実際、エレメカ機では一つ一つの部品も比較的大きく、わからないなりにも触わっていればだいたい何をするものか見当がついた。だが、TVゲーム機になってからは、同じような形をした四角いもの（IC）がびっしり並んだ板（PCボード）が何枚か入っているだけで、どのTVゲーム機を見ても同じように見える。

たとえ全部が全部わからなくても、このへんで一度電気の勉強をし直しておかないと、時代に取り残されるのではないかと考えておられる方も少なくないだろう。そこで電気の知識をわかりやすく連載することにした。

はじめに、電取▽マークは当然の業務知識として——

本題に入る前に、エレメカ機でもTVゲーム機でも結構だが、その側面を見ていただきたい。こんなマーク（▽）に気づかれただろうか。これは型式認可マークと呼ばれるものだ。ラジオや電気時計などの危険度の低い電気用品には〶のマークが付けられている。家庭用はもちろん、TVゲーム機などすべての電気用品には電気用品取締法で技術基準が定められていて、これにパスした製品にこれらのマークが付けられる。このマークがないと製造・販売することができないのだ。TVゲーム機などにはすべて▽マークとともに、認可番号、製造者名、定格電圧、消費電力など必要事項をすべて表示することになっている。▽マークのすぐ後の数字はその電気用品の種類を示しており、ゲームマシンに関係のあるのは、▽91、▽94、▽95の三つだ。▽91はモーターを使ったもの（電動力応用遊戯機械）、▽94は光学的な映像を使うもの（光源応用遊戯機械）、▽95はブラウン管を使うもの（電子応用遊戯機械）を示している。こうした型式認可番号の申請にも、電圧、電力などの項目の記入が必要だ。電気の知識はもはやAM業界必須の業務知識と言ってよい。

電気の正体は自由電子 エネルギーが加わると移動

さて、電気の正体とはいったい何だろう。どんな物質も原子からできているというのはすでにご存知のことと思う。その原子の中心には正（プラス）の電気を持った原子核があり、そのまわりを負（マイナス）の電気を持つ電子が飛びまわっている。ちょうど、太陽系をめぐる惑星のように、電子は普通一定の軌道の上をまわっている。ところが、原子に外からエネルギーが加わると、電子は外側の軌道に移って行く。このとき一番外側にいた電子はもう移るべき軌道がないために、原子核の束縛を離れてフラフラと飛び出すことになる。こうした電子を自由電子と呼ぶ。電子が飛び出して自由電子になりやすい物質を導体、反対になりにくいものを不導体あるいは絶縁体という。また、物質によっては、ある程度の温度になると自由電子が出てくるものもあり、これは半導体と呼ばれている。

こうした自由電子を発生させるためのエネルギーはいろいろな形で与えることができる。なかでも、たとえば物質に電圧をかけて電気エネルギーを加えると、飛び出した自由電子はマイナスの電気を帯びているので電圧のプラス電気の方へ引っぱられて動く。この状態を「電気が流れた」といっている。

原子の構造

水素　電子　原子核

銅　電子　原子核

電流　自由電子　電池

電流と電子の流れは反対方向

移動するのが電流（A） 圧し出す力は電圧（V）

電圧という言葉が突然出てきたが、では電圧とはどういうものだろう。そこでまず、水が一杯にたまったダムを思い浮かべていただきたい。ダムの出水口を開くと、水は水位の高い所から低い所へと流れて行く。流れ出る所が高ければ高いほど水位差が大きくなって、水の流れる勢いは強くなる。電気もまさにこれと同じで電位の高い所から低い所へと流れる。高い所と低い所の差を電位差と呼ぶが、これはまた電気を圧し出す力だという考え方から電圧とも呼ばれている。電圧の単位は、ボルト（記号V）で測る。

ただし、電圧というのは必ず2点間の値である。1点だけでは電圧がかからず電気が流れない。

この電圧の異なる2点間を電線などの導体で結ぶとその間を電気が流れる。この流れを電流と呼び、単位はアンペア（記号A）を使っている。アンペアは「一秒間にその中をどれだけ流れるか」を基準にしている。電流は水と同じようにプラス極（電位の高い所）からプラスの電気がマイナス極（低い所）へ流れる。乾電池でいえば、出っぱりのあるプラス極から平らなマイナス極へというふうにだ。だが、実際にはプラス電気が動いているわけではなく、マイナスの電気を持つ電子がマイナス極からプラス極へと移動しているのだ。何かおかしな具合だが、電気の正体がはっきりしなかった頃に電流の方向が決められたためにこんなことになったのだ。電子の流れる方向と電流の方向は反対向きだということだけ覚えておいてほしい。

直流は簡単、では交流は 日本では50Hzと60Hzに

さて、一般の家庭のコンセントまできている電気は交流と呼ばれている。また乾電池などの電気は直流だ。交流と直流とはどこが違うのだろう。乾電池の場合は、先にも言ったように出っぱっているプラス極から平らなマイナス極へ電流が流れる。これは間に電球をつなごうがモーターをつなごうが同じだ。こういう風に一定の電流が常に同じ方向へ流れる電気のことを直流といい、DCという記号で表わす。

ところが家庭用の電気はプラス極とマイナス極が交互に入れ替わっていて、これに合わせて電流の方向も周期的に変化している。これを交流と呼び、ACの記号で表わしている。一般家庭の電気は各地の電力会社から供給されるが、電力会社によってプラス極とマイナス極の入れ替わりの速さが違う。ゼロ↓プラス↓ゼロ↓マイナス↓ゼロという変化を1回りすると、日本の東北部では一秒間に50回、西南部では60回くり返す。この回数を周波数と呼ぶ。かつてはサイクルという単位が使われたが、現在ではヘルツに統一されHzという記号が使われている。

なぜこのように50Hzと60Hzの2種類があるのかというと、電気が使われ始めた頃に関東地方はヨーロッパ諸国から、関西地方はアメリカから電機用品を輸入していたためだ。ヨーロッパでは50Hz系の機器が、アメリカでは60Hz系の機器が使われていたため、供給する電気もそれに合わせて2系統に分かれた。

電流に抵抗（Ω）すれば 熱や光を出したりする

さてもう一つ電気の知識で大事な事柄がある。電気抵抗（単に抵抗とも言う）のことだ。縁日などで大勢の人が同じ方向に歩いている時に、道幅が急に狭くなって歩きにくくなった経験は誰しも持っているだろう。電気の抵抗もこれと同じで、邪魔ものが多くて電流が流れにくい所を抵抗があるという。このような抵抗のある所を無理して電気が流れると、その部分が熱くなったり、光を出したりする。熱くなるものには電気ストーブについている抵抗器などがあり、光の出るものの代表は電球のフィラメントだ。これらはいずれも普通の電線に比べて比較的抵抗の大きなものを使っている。

これまで出てきた電流と電圧と抵抗との間に一定の関係があるということが発見されたのは19世紀のことだ。すなわち、抵抗のあるものに電圧をかけた時「電流は電圧に比例し、抵抗に逆比例する」という法則で、発見者の名前をとってオームの法則と呼ばれている。

交流（＋と－が交互）

ゼロ　ゼロ

プラスとマイナスの繰り返しが速いため人間の目にはつきっぱなしに見える

直流（同一方向）

連載小説〈5〉

朝日のごとく爽やかに

JUST＊PEACE

和佐　健吉

探偵について（E）

探偵島本淳介は、昨夜森口雄介からの電話の指示に従って指定の場所へ指定の時刻に行く。

行く途中で軽い驚きと軽い歓びに眩惑される。指定された場所の一つ手前の通りまではよく知っている街であった。その界隈についてはそう意識して煙草屋の隣りは花店で花店の隣りは氷屋でそのまた隣りは文房具店でと思い返したりしたことはないけれど、全体をなんとなくその雰囲気として熟知している街であった。

ただその先に大きな倉庫のような建築物がたち並びそこがその街の境界線のような行きどまりのような感じで淳介はあえてそこから向うへは行ったことがなかった。

この街は確かにそこでとだえている。倉庫の手前の運河に架っているみすぼらしい橋には〈行きどまり橋〉と薄れかけた文字で表示してあった。

指定された場所はその倉庫のさきの通りを直角に曲った通りである。角を曲ったら急に視界が展け、風通しがよい大きな通りがそこから始まっていた都市計画でつけられたずっと向うから走ってくる大きな通りがそこで途切れていたのである。

たっぷりとした歩道が道の両側だけではなく、道の中央にもその両側に並木と花壇を配したゾーンがセンターヴェルトとしてあった。

歩道にはってある煉瓦タイルの色がまだ若い欅の縁を一層ひきたたせて、欅がちらちらと葉裏を繙すのが余計に風を感じさせるようである。

道の両側の建築物も道と同じように真新しくそれぞれの建築物を彩る色が陽射しに映えてその各各の色をくっきりとその街並に映えさせていた。

つい近くまではよく来ていたけれどこれは知らなかったなと淳介は軽いフットワークで煉瓦タイルの感触をたのしみながら歩を運ぶ、心なしか街を往き来する人も若い人が多いようだ、みな微笑を絶やさないような優しい雰囲気の明るい通りであった。

雄介が言ってたのは喫茶店であった。

広い歩道をハイカラなトリコロールの天幕の屋根で覆ってその下に軽い感じの瀟洒な卓子と椅子を置いていた。

店の内部にもゆったりとした庭を抱え、店の建物はその庭を囲む広い廻廊のようであった。

下手に音楽を流してないのがよい。店の内部はほぼ完全にといってもよい。或いはほぼ完璧に静謐が支配していた。

二人が逢うのに際して、店の中の卓子の位置まで決めていたのもいかにも雄介らしかった。

雄介は位置を決めてしまうのが好きであった、子供の頃からそういう癖がつよかった。

もう淳介はいちいち雄介に訊かなくても雄介がとりそうな位置場所について熟知していた。

雄介は小さい頃から片隅がすきだった、銭湯ではコーナー、野球のベンチでもいちばん端っこ、電車や地下鉄の席でも同じで、そこが空いている限り間違っても真ん中にゆったり座ることはなかった、必ずといってもよいほど片隅を選ぶ。雄介はどうも両側に人がいると落着けない性癖であるようだった。

映画でも音楽会でも野球の観戦でも片側が通路の席を偏愛していた。

マホガニーの渋いどっしりとした僧院か修道院にでも置けばよく似合いそうなやや高めの卓子が店内には配置されていた。

雄介が指定した卓子には若い女の子が既に座っていたので、その卓子がよく見通せる卓子に席をとる。

せっかちで大体約束した時間よりも三十分ぐらい早くやってきてしまう雄介にしてはまだやって来ないのは珍らしいことだとおもいながら煙草に火をつける。

店が落ち着いた雰囲気であるせいか、文字通り煙草の紫煙がたゆたうのを久久に目で追う。

このところずっと軽いジャストを喫っていたのだが、煙草の本数があまりにも増えすぎ、いくらニコチンやタールの含有量が少量だといってもかえって本数が異常に増えて煙が咽喉を通り過ぎ肺へ行くのが度重なるのが悪いのではないか、何とかかとかいっても煙草を喫うのは所詮軀がニコチンを要求しているのがいちばん大きな原因なのだからとピースに変えてしまった。

ニコチンが増えれば本数も減るだろうという目論見だったが、一度増えた本数はなかなか思うようには少なくならず、淳介は最近よく煙草に酔って気分を悪くすることがあった。これは探偵としてはよくない、探偵はいつでも気分よく颯爽としていなければならない。

まず常に睡眠時間を充分に確保しておく。いつどんな依頼があっても素早く動ける状態に自分をおいておかなければならない。睡眠時間と禁煙とそうして禁酒、泥酔していたのでは話にはならないのだと淳介は反省しながら喫煙をしている。

清楚なルージュもひいていないウェイトレスがきびきびとした動作で席の方へ来た。

「いらっしゃいませ」

澄んだ処女のような声でいいながらさっとお辞儀をして、

「御注文は何になさいます」

という。

「冷たい珈琲を下さい」

ついつられて叮寧に応えながら、

「はい、冷たい珈琲でございますね」

と向うへ行く女の子をみながら、たいがいの店では、淳介が冷たい珈琲といえばはいレイコとかただ珈琲といえば熱い珈琲にきまっているはずなのにホットですかコールですかと訊ねて、熱い珈琲といえばホットとこたえるのが多いのに、ここは行き届いていると思う。

やや落着いて店をひとわたり見まわすと、店のウェイトレスも、店に座っている客の女の子も皆綺麗だったり美しかったりだった。

野道の処処にそっと野の草が花開いているような風情であった。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

How AMs Are Classified In Japan

— For better understanding of the 19th Amusement Machine Show —

The 19th Amusement Machine Show (AMS) will take place for 3 days from October 6 through 8, 1981, at the new exposition hall of the Tokyo International Trade Center, Harumi, Tokyo, with a wide spectrum of amusement machines (AMs) exhibited. Among the many exhibits, video games will be the highlight of the show. To facilitate understanding of the show, the following details Japanese AMs as to the way they are classified and treated.

Usually, for administrative purposes, Japanese AMs are classified into amusement park facilities which are placed under the Construction Ministry's control, and electrically driven AMs under the International Trade and Industry Ministry's control. Amusement park facilities refer to machinery and equipment which must be constructed — they are not coin-operated. All small electric AMs, on the other hand, refer to machines that are coin- or token-operated. Electric AMs consist of normal amusement games and kiddie rides whose safety is under the supervision of the Ministry of International Trade and Industry as regards their electrical system.

Kiddie rides are available in various types — ones that run on rails, merry-go-rounds, battery-driven ones, etc. — there are no restrictions concerning their operation. Games, on the other hand, are classified into a few major categories — those for amusement only, those which award prizes, illegal gambling machines, etc. The following classification will be helpful:

- Arcade games
  - Arcade games
  - Arcade games with prizes
- 'Medal' games
  - Token-in token-out games
  - Illegal games
- Legal gambling machines

Arcade machines cover ordinary video games, gun games, driving games and flipper pinball machines. Arcade games with prizes included in this category, to put it simply, are those which award low-priced prizes. Mainly intended for children, these games can be played for 30 yen a play, and prizes (such as cake and mini toys) amounting to 90 yen at the most are given away. The control of these games is entirely out of police jurisdiction. If, however, the amount of the prize exceeds the uppermost limit, they may be suspected of engaging in illegal gambling. Thus, normally, it may be said that games with prizes are within the category of arcade games.

Probably, for foreign traders "medal games" will be the most difficult to understand, and anyone should note that they are gambling machines by nature. However, when operating them, medals (i.e. tokens having no monetary value— are used and are not operated as gambling machines as such. This type of machine has a long history in Japan. At a "medal game parlor" as generally called in Japan, one merely plays the gambling machines, such as slot machines and bally bingo — one does not gamble.

As noted above, these machines use tokens instead of coins — and pay out tokens, not coins. If a guest has left over tokens, he must leave them at that game parlor when leaving — they cannot be exchanged for money or other prizes or goods.

Non-Japanese may wonder what the point is of merely playing a gambling machine with no chance of winning anything. Actually, however, at Japanese medal game parlors, no money or other prizes or goods have ever been offered — the "benefit" comes only from the opportunity to play the gambling machines. Children are refused admission.

In contrast to these "healthy" medal games, there are many vicious operators running similar machines who are allowing the players to gamble illegally. These operators allow the players to insert coins and the machines pay out coins; or even when medals are inserted and paid out, these medals are exchanged for money. Or, before playing a game, credits are secured in exchange for money, and after playing, the remaining credits are converted into money. In any case, these operations have often been regulated by police authorities. It might be worthwhile noting that in the one year from Jan. to Dec., 1980, there were 2,068 gambling suspects arrested for using gambling machines: 838 gambling machines were seized.

The illegal activities of individuals using gambling machines in such a way are creating an unfavorable stigma not only on operators of normal game centers, but also over the entire AM trade. In view of these circumstances, sponsors of the AM Show have prohibited the exhibition of "gambling machines which are liable to be used for illegal gambling". To our regret, however, many such problematical machines have nevertheless somehow been exhibited every year, thus annoying those who are interested in machines only for healthy amusement. It is said that this deplorable situation is partly attributable to the fact that there are a number of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) members who are either manufacturing, selling or operating machines which are liable to be used for illegal gambling.

Now, what are legal gambling machines? These refer to gambling machines, such as the world-famous 'Pachinko' machines which are under strict police regulation. Recently, in addition to Pachinko, some other similar types of machines have appeared. They include "Arrange-Ball" (a medal systemized version of Pachinko) and "Olympia Machine" (a medal systemized version of the slot machine). All these are being regulated by the police and their operators must conform to strict requirements, such as those dealing with charge for playing, kinds of prizes, and prices. Additionally, those legal gambling machines need a certain amount of skill to be played. The legal gambling machine trade is different from the AM trade, and they are regarded as forming separate fields. Consequently, the sponsors of the AM Show have warned its exhibitors not to exhibit legal gambling machines since they belong to a different category. It seems, however, that the warning has not been accepted seriously by those concerned.

In Japan, demand for juke bokes has dropped significantly, and many feel that the largest reason for that drop lies in the extensive use of 'Karaoke' — a number of 'Karaoke' models will be displayed at the AM Show. While Karaoke has replaced juke boxes and has an extensive market, demand seems to be at its maximum. The largest Karaoke manufacturer is Matsushita Electric Industrial Co. It, however, is not a member of JAMMA, and will not display its products at the AM Show — only a few manufacturers will be represented at the show, exhibiting their Karaoke models.

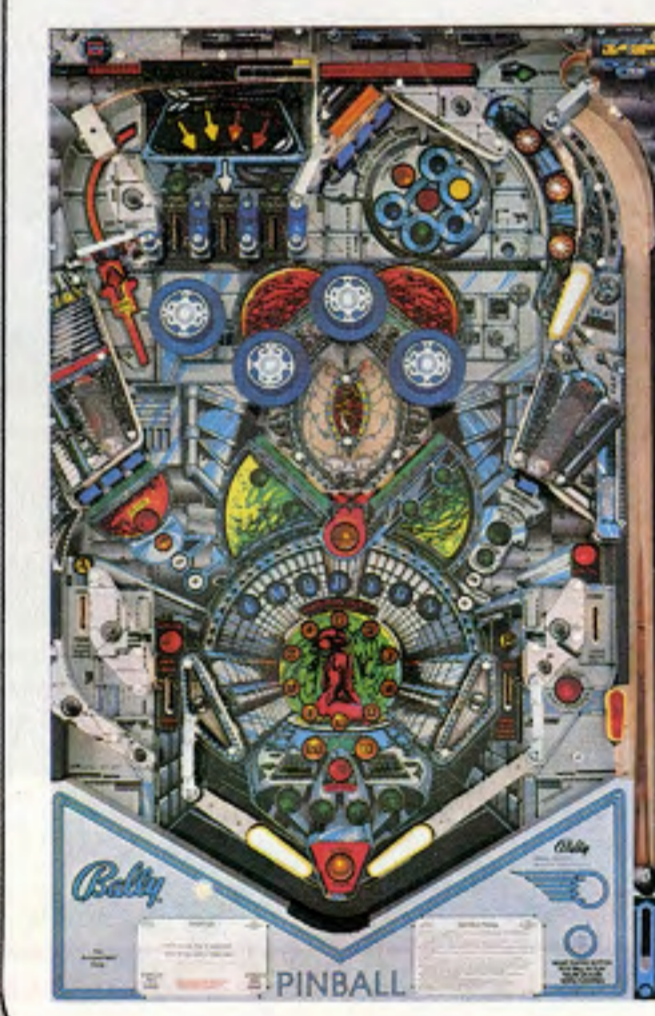
Japan's First Video Copyright Registered

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced that it has been authorized by the Agency for Cultural Affairs to become a transferee of a copyright concerning a video game named "Astro Blaster" and that "registration of transfer" was effected as of August 8, 1981, in compliance with the Japanese copyright law. In Japan, this is the first successful step forward toward the stable establishment of video game copyrights.

"Astro Blaster" was originally developed by Gremlin Inc., San Diego, U.S.A., and as "a form of movie" its copyright had been registered in the U.S. Copyright Office. Gremlin transferred the copyright to Sega, and on July 1 Sega filed an application with the Agency for Cultural Affairs for "registration of transfer" — a stipulation in the Japanese copyright law.

Different from the U.S. copyright law that employs a "formal system", the Japanese copyright law employs a "non-formal system" that requires no registration. In some cases, however, it requires registration in the Agency for Cultural Affairs, including "registration of transfer". In addition, since in the U.S. "Astro Blaster" was registered as "a form of movie", Sega stressed it. The Agency for Cultural Affairs accepted "Astro Blaster" as covered by the copyright law whose registration of copyright transfer can be authorized legally.

Encouraged by this success, Sega intends to set about eliminating video copiers more vigorously than before.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: Amusement Press, Inc
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
Amusement Press, Inc. ©

namco
ナムコのスーパーマシン・ラインアップ
☆ギャラガ☆
新発売
Galaga
ついに現れた最強の異星人（エイリアン）!!
大ヒット作「ギャラクシアン」をもしのぐ迫熱の宇宙戦争！高度なフィーチャーをふんだんに盛りこんだ、ファン待望のスペースゲーム「ギャラガ」!!
■仕様
●縦幅 560%（コントロール部640%）
●横幅 860%　●高さ 600%
●▽95－1831
■仕様
●高さ 1,740%・幅 630%・奥行 800%
●▽95－1830
㊙攻撃法
デュアルファイターで猛攻撃！
①トラクタービームに接触すると
②回転しながら吸い上げられ
③ギャラガの捕虜になります
●そのギャラガを飛行中に撃墜すると捕虜ファイターは元に戻ります。
●取り戻したファイターはデュアルファイターになります。
●威力倍増のデュアルファイターで大反撃開始！
注意：残りのファイターがいない時に捕虜になるとゲームオーバー。
Dr.ドクタースランプ
アラレちゃん
新発売
テレビの人気者が楽しい乗物になった!!
いまや茶の間のアイドルになったアラレちゃん。ナムコのアラレちゃんは、安全で美しいＦＲＰボディの定置型乗物です。
■仕様
●高さ 1,430%
●幅 810%
●奥行 1,455%
●乗員数 2名（子供）
▽91－17439
©鳥山明、集英社、フジテレビ、東映動画
EMBRYON
☆エンブリオン☆
新発売
ゲームファン注目の新機構
ピンボール最新作登場！
マルチボール、新機構フリップセーブフリッパーなど多彩なプレイが楽しめるバリー製最新型ワイドフリッパー。
■仕様
●高さ 1,780%　●幅 770%
●奥行 1,350%　●重量 100kg
●消費電力 130W
●▽91－18573
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社　〒144 東京都大田区蒲田5－38－3 朝日ビル TEL 03(736)1211(大代)
本社分室　〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 TEL 03(759)2311(代)
関西事業所　〒556 大阪市浪速区難波中3－4－40 TEL 06(649)5311(代)
★遊園施設・娯楽機械★　企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★　企画・制作・実施